

SPACE GOTHIC®

mit

ULTIMARATIO

CIVILUM

UNIVERSALREGELN FÜR ROLLENSPIELE

SST

9+1 für

SPACE GOTHIC-Charaktere

CHARAKTERGENERATOR

SPACE GOTHIC-SCHNELLSTART



BANK OF
THAI-PAN




papergames.de

VERSION 2.2



„Die Menschen sind nicht
immer, was sie scheinen,
aber selten etwas besseres.“

Gotthold Ephraim Lessing, Dichter, 1729-1781



SPACE GOTHIC[®]



ULTIMA RATIO *CIVIUM*

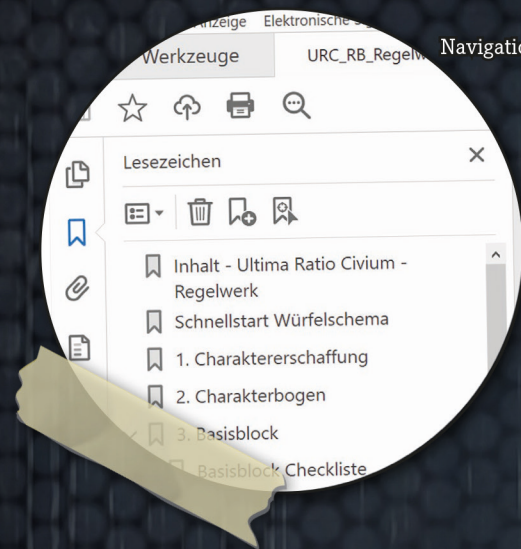
UNIVERSALREGELN FÜR ROLLENSPIELE

CHARAKTERGENERATOR

SPACE GOTHIC-SCHNELLSTART



papergames.de



Die Verwertung der Texte und Bilder, auch auszugsweise, ist ohne Zustimmung von *projekt papergames.de* urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmung und die Verarbeitung mit elektronischen Systemen. Davon ausgeschlossen ist das Herstellen der zum Spiel nötigen Charakterbögen, Spielhilfen und Tabellen. Die Regeln und Spielvorschläge sind von den Autoren sorgfältig erwogen und geprüft, dennoch kann eine Garantie nicht übernommen werden. In *Space Gothic®* und *Ultima Ratio Civium* werden generell fiktive Welten beschrieben. Das *projekt papergames.de* unterstützt keine politisch fragwürdigen, gewaltverherrlichenden oder okkulten Handlungen. Eine Haftung der Autoren bzw. von *projekt papergames.de* und ihrer Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ist ausgeschlossen.

Space Gothic® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Gerhard Winkler und Michael Greiss.

© 2026 by *projekt papergames.de*

Bilder und Zeichnungen unter Bilderpool-Lizenz von Fantastische Spiele GbR:
Hans-Jörg Brehm; Nils H. Hamm; Thorsten Kettermann; Markus Marchlewski; Hans Schneider; Ralf Winter
 Karten, Wappen und Zeichnungen: *Lizenzversion Campaign Cartographer 3+*
 Autor: *Michael Greiss; Gerhard Winkler*
 Layout & Satz: *Michael Greiss*
 Redaktion: *Michael Greiss; Sigrid Pettrup*
 Vertrieb: *projekt papergames.de*

Regelversion 2.2

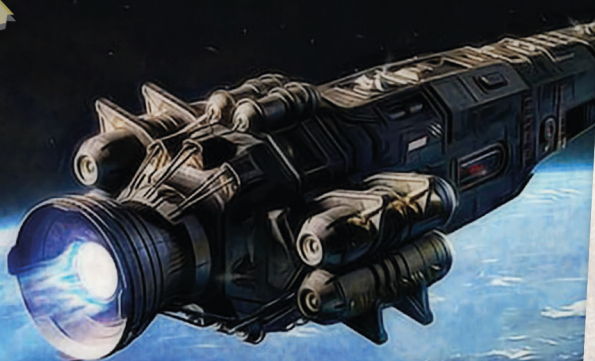


Regeltexte/-mechanismen
 sind unter *CC BY-NC 3.0/4.0*
International lizenziert.

INHALT

CHARAKTERGENERATOR

01. Rolle, Fraktion und Beruf	6
Rolle	7
Fraktion	9
02. Charaktererschaffung.....	14
Schritt 1 – Basisblock.....	16
Geisteszustand (GZ) – BCI	17
Schritt 2 – Zielwert	18
Schritt 3 – Tagesform	19
Schritt 4 – Magiepunkte.....	20
Schritt 5 – Trefferpunkte	21
Schritt 6 – Charakterzüge	22
Schritt 7 – Interessengebiete	23
Schritt 8 – Spezialisierungen.....	24
Schritt 9 – Endspurt	26
Schritt 10 – Erweiterung Charakterbogen (optional)	28
Privilegien.....	30
Gebrechen	38
Leidenschaft	46



1

**ROLLE,
FRAKTION
UND BERUF**



FOLGEN DES KONZERNKRIEGS

! ACHTUNG !

Das dramatische Ende des furchtbaren Konflikts liegt erst 8 Jahre hinter den Bewohnern der Terranischen Staatenunion (TSU) und dem Bund unabhängiger Planeten (BUP). Viele der überlebenden Bürger tragen schwer an den unschönen Erinnerungen. Besonders ehemalige Soldaten zeigen durch die traumatischen Erlebnisse aus den Kampfhandlungen Zeichen mentaler Zerrüttung und manche finden keinen Weg zurück in eine friedliche Erwerbstätigkeit. Die nachfolgenden Anmerkungen müssen von den Spielern nicht umgesetzt werden, sie dienen vielmehr einem Hintergrundflair, der in die Handlung einfließen kann (Spielleiter). Die nachfolgenden Altersangaben beziehen sich auf das Jahr 2245 TSZ, dem generellen Einstieg in die Modulhandlungen.

- Alter ab 10 Jahre: Die Auswirkungen des Krieges sind nur durch die Entbehrungen der Eltern etc. fühlbar gewesen. Persönliche Erlebnisse von Flucht, Vertreibung und Aufenthalte in Schutzräumen beschern ein vages Gefühl der Bedrohung, das sich in gelegentlichen unspezifischen Alpträumen manifestiert.
- Alter ab 20 Jahre: Die Wahrnehmung schlimmer Eindrücke hat die Phase der Kindheit entscheidend verkürzt und das Bewusstsein gezwungen, eine Brandmauer um diverse Erinnerungsfetzen zu ziehen. Diese Eindrücke brechen allerdings immer wieder durch und erzeugen ein Gefühl kribbelnder Ohnmacht. Charaktere in dieser Altersklasse setzen deshalb auf eine kalkulierbare Absicherung, die möglichst viele Lebensbereiche einschließt.
- Alter ab 30 Jahre: Diese Bürger waren dem Grauen direkt ausgesetzt. Entweder haben sie als Soldaten in den unterschiedlichen Armeen gedient oder als Zivilist die Kriegsgräueltat am eigenen Leib erdulden müssen. Zynismus und das Abstumpfen gegenüber dem Leid von Mitmenschen erzeugt eine Seelenlosigkeit, die mit dem Absturz in Suchtmittel oder in therapeutische Bewältigungsversuche münden kann.

ROLLEN IN DER GRUPPE

Gruppen haben seit jeher praktische Gründe. Ein Zusammenschluss von Gleichgesinnten erhöht die Überlebenschancen in kritischen Situationen unheimlich. Allerdings sind die politischen Sichtweisen und die seelischen Kriegsverletzungen der Bevölkerung unterschiedlich, so dass innerhalb einer Schicksalsgemeinschaft während **Space Gothic®**-Modulhandlungen durchaus erhebliche Spannungen auftreten können.

Jeder der mitreisenden Charaktere hat seine eigene Motivation, um an der im Spiel geplanten Unternehmung teilzunehmen bzw. diese zu hintertreiben. Auch die Dienstgrade oder die Begrenzungslinien von unsichtbaren Hierarchien können dem Gruppenzusammenhalt weitere Zerwürfnisse zufügen.

TYPISCHE ROLLEN – 2245 TSZ

Sollte der **Spielleiter** in seinen Modulen das Rollenmodell nutzen wollen, so tragen die Spieler ihre gewählte Rolle in das dafür vorgesehene Feld des **Charakterbogens** auf Seite 5 ein.

Diese Rollen sind nicht mit dem Beruf eines Charakters gleichzusetzen, sondern können als vage Leitlinien für das Charakterspiel oder als perfides Versteck für die wahre Motivation des Abenteurers verstanden werden.

Den Spielern steht es natürlich frei, eigene Rollentypen zu erfinden und umzusetzen. Eine kleine Rollenauswahl ist in der Folge beispielhaft aufgeführt:

Anführer: Diese Position wird aufgrund des Dienstgrads oder vom Modulsetting bestimmt. Hierbei ist unbedingt zu beachten, dass Beschlussfindungen möglichst demokratisch getroffen werden sollten. Das Bellen von einsam getroffenen Befehlentscheidungen wird keine Spielgruppe lange hinnehmen, ohne zu revoltieren!



ROLLE



Fraktion, Rolle, Beruf:
Charakterbogen, Seite 5

Chef anstelle des Anführers: Hier wird aus dem Hintergrund von der Karrieresäge eifrig Gebrauch gemacht, damit der aktive Befehlshaber möglichst diskreditiert und schnellstmöglich abgesetzt werden kann.

Musterbürger: Dieser devote Mitläufer muckt niemals auf und fügt sich perfekt in jede getroffene Gruppenentscheidung ein.

Organisator: Das Organisationstalent zaubert Ausrüstung oder Verpflegung selbst an Orten aus dem Rucksack, wo es eigentlich nichts zu finden gibt. Die Rolle ist fest mit ideensprühenden Spielern verbunden, die vor Eigeninitiative buchstäblich überquellen. Nicht geeignet für schweigsame Naturen, die während des Spiels nichts bewegen, außer ihrem Trink- bzw. dem Würfelbecher (*Notfallsituation*).

Saboteur: Der Charakter hat seine ganz eigene Agenda, was die angestrebte Auflösung der Modulhandlung angeht. Ob sich der infame Verrat dann offen oder verdeckt abspielt, liegt ganz in der Hand des Spielers.

Spitzel: Nach dem Motto „*Wissen ist Macht*“ werden Verhalten und politische Äußerungen der anderen Gruppenmitglieder notiert, um diese Berichte zu gegebener Zeit zu verwenden. Ob damit eine offene Erpressung oder die geheime Weitergabe an einen Führungsoffizier der InSic geplant ist, bleibt abzuwarten.

Vermittler: Freundlicher Gutmensch, der bei Zwistigkeiten die Wogen glättet und bei offenen Spannungen ausgleichend auf die Beteiligten einwirkt. Kann sich, je nach Mitspielern, zu einem sehr anstrengenden Nebenjob entwickeln.

Dienstgrade und Beförderungen

Sollten die Charaktere zu einer militärischen Formation gehören, so entscheidet die Höhe seines *Persönlichkeitswertes* die mögliche Rangstufe (*Auswahl des Spielers*).

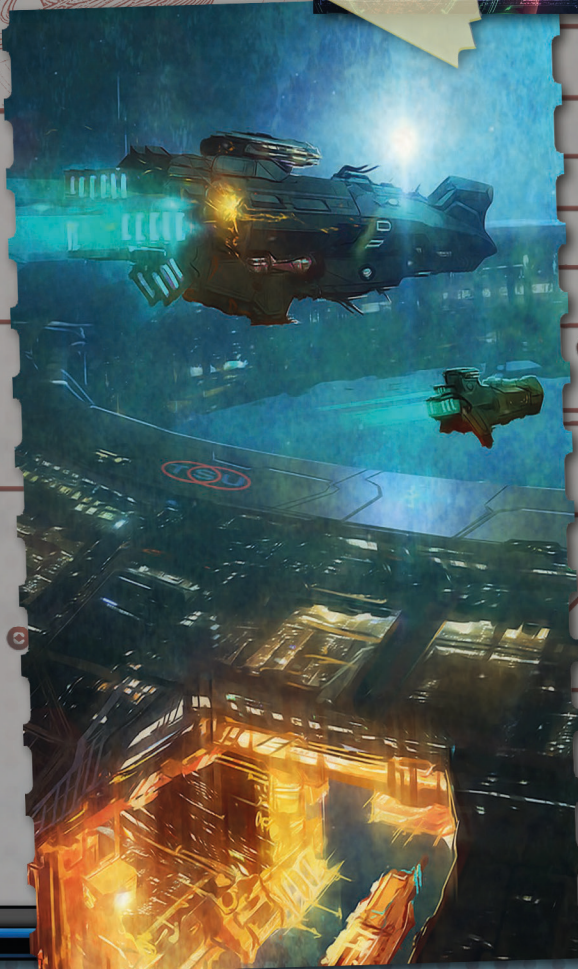


ACHTUNG: Es ist für den *Spielleiter* nützlich, bei Handlungsbeginn nicht immer den höchstmöglichen Dienstrang zu erlauben. So könnte der Spielercharakter im Verlauf des Moduls eine Beförderung als Belohnung erhalten.



HERKUNFTSPLANET

Eine entscheidende Frage bei der Erstellung von Charakteren ist immer „*Wo genau komme ich her?*“. Im *Space Gothic® Quellenband Kolonien* sind alle besiedelten Systeme und Planeten von TSU und BUP beschrieben und mit detaillierten Orientierungskarten versehen. Hier kann sich der Spieler sein Heimatsystem aussuchen und der *Spielleiter* hat für seine Module eine solide Kartengrundlage.





Space Gothic®-A3-PDF Berufe

FRAKTIONEN IN TSU UND BUP

Der Schutz der Gesellschaft und des Staates vor Kriminalität, Terrorismus und vergleichbaren Bedrohungen, ist das beherrschende Thema auf den menschlich besiedelten Welten. Zwar ist der wirtschaftliche Aufschwung nach dem Konzernkrieg spürbar, doch sind die Machtverhältnisse noch nicht so eingespielt, wie es die Verlautbarungen der politischen Propaganda vorspiegeln. Sieger und Besiegte ringen noch um die Deutungshoheit des furchtbaren aller menschengemachten Konflikte. Der Einzelne, egal ob Soldat oder Zivilist, trägt schwer an den dunklen Erinnerungen des letzten Waffengangs.

Während die Gruppe der Spieler nur ein winziges Rädchen im universellen Gefüge darstellt, sind die tonangebenden Fraktionen die grundlegende Basis von politischem Einfluss und militärischer Stärke in den menschlich besiedelten Koloniesystemen.

Die wichtigsten Machtfaktoren in der brüchigen Weltordnung, nach dem Chaos des Konzernkriegs, werden im Anschluss vorgestellt.



ACHTUNG: Spielfertige Angaben zu den Berufen, die ein Abenteurer wählen kann, sind im *Space Gothic® A3-PDF Berufsmöglichkeiten für Charaktere* in aller Ausführlichkeit nachschlagbar (siehe Coverbild oben).



TERRANISCHE STAATENUNION (TSU)

Die TSU ist der Zusammenschluss der terranischen Länder, die auf der Erde hinter den Paladinschirmen Schutz vor der radioaktiven Strahlung gefunden haben. Nachkommen dieser ersten Bürger stellen heute die Bediensteten, die das von PTI unterwanderte Staatswesen mit Leben erfüllen und sich konsequent für deren Weiterbestand einsetzen.

Spielercharaktere können in den hier aufgeführten Berufen arbeiten:

- | **Androjäger:** Aufspüren und Neutralisierung von Androiden aus den Shark Investments-Fabriken.
- | **E.R.I.C.:** Hochgeheime Abteilung des TSU-Innenministeriums für Fremdwesen.
- | **In.Rev.:** Zahlenaffine Agenten, die Korruption, Verschwendung und Bestechung nachspüren.
- | **MSD:** Der Militärische Sicherheitsdienst ist der Geheimdienst der Raummarine.
- | **MSD-SKA:** Der bewaffnete Arm des MSD.
- | **Politiker:** Vertritt Interessen und Wünsche der wählenden Bürger im terranischen Parlament.
- | **U.K.A.-Ermittler:** Das Unions-Kriminalamt verfolgt die Spur von Serientätern und Terroristen.

In.Rev.-Agent



U.K.A.-Ermittler



MSD-Agent





PROMETHEUS TECHNICAL INDUSTRIES (PTI)

Der mit Abstand älteste Konzern hat über die Jahre eine enorme Machtfülle auf sich vereinen können. Durch eine weitsichtige Planung und den Zukauf öffentlicher Strukturen gibt es kaum noch einen Bereich in dem PTI nicht aktiv ist. Analysten schätzen die firmeneigene Reaktion auf Marktereignisse trotz der Größe als sehr flexibel ein.

Prävention ist das Hauptargument für das Engagement des Megakonzerns. Polizei und Justiz des Schutzgürtels sind seit dem Polizeiabkommen privatisiert, die Innere Sicherheit (*InSic*) nimmt umfassende Geheimdienstaufgaben wahr und die politische Einflussnahme auf die TSU ist durch eine gleichgeschaltete Parteienlandschaft und die Übernahme des Präsidentenamtes gewaltig. Konzerneigene Kampftruppen und die Flotte der Starforce können in Konfliktsituationen schnell eingreifen. Alle festen Angestellten verfügen über die Möglichkeit, für die Ausübung ihrer Arbeit, neueste technische Geräte bzw. Ausrüstungsteile zu nutzen. Weitere ausführliche Informationen zu Struktur und Wirken des PTI-Konzerns finden sich im **Space Gothic® Quellenband Teufelskerle**.

Es können Konzern-Charaktere für die folgenden Berufsfelder erstellt werden:

- | **Justizdienst:** Bewachung und Transport von straffälligen Bürgern in der gesamten TSU.
- | **Polizeikräfte:** Gesetzeskontrolle und Ermittlungen im Bereich des Schutzgürtels (*Kernwelten*).
- | **InSic:** Geheimdienstliche Tätigkeiten und Bürgerüberwachung für die Innere Sicherheit.
- | **SEK:** Das Sicherheits-Einsatzkommando stellt die Kampftruppen für Einsätze im Schutzgürtel.
- | **SEK-NSF:** Naval Special Forces agieren als Spezialeinheit des SEK mit Tauchausbildung.
- | **Rote Falken:** Mit umfassenden Befugnissen ausgestattete Spezialeinheit des Konzerns.
- | **Starforce:** Technische Angestellte und Piloten der konzerneigenen Kampf- und Handelsflotte.
- | **Starforce-BCD:** Board-Conquer-Destroy-Eliteeinheit für den O-G-Kampf der Starforce.
- | **PTI-MD:** Konzerneigene Abteilung des Medizinischen Dienstes (*Med-Tech*).
- | **PTI-SD:** Konzerneigene Abteilung des Scout- und Erkundungs-Dienstes (*Scout*).
- | **PTI-TD:** Konzerneigene Abteilung des Technischen Dienstes (*Techniker*).
- | **PTI_WD:** Konzerneigene Abteilung des Wissenschaftlichen Dienstes (*Wissenschaftler*).



Polizist



Sicherheitsagent (InSic)



Starforce-Pilot



Sicherheits-Einsatzkommando (SEK)



IGLO TSU

RITTERORDEN (RAUMMARINE)

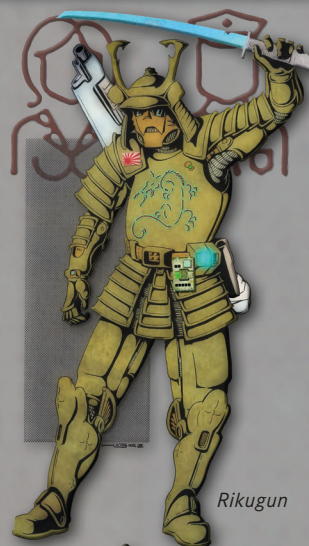
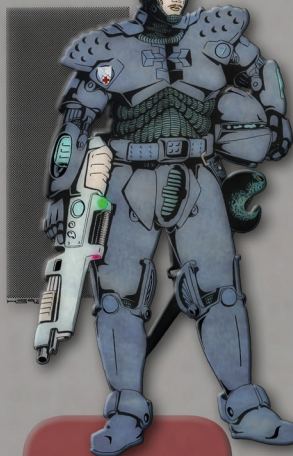
2133 TSZ ins Leben gerufene Schutztruppe, die für die Bewachung der neugegründeten Koloniesysteme und der Handelswege zuständig war. Nach zahlreichen Rückschlägen bricht die Organisation während der Rückbesinnung (2179 TSZ) in drei religiös ausgerichtete Gruppierungen auf: den *christlichen Kreuzritterorden*, die *buddhistisch/shintoistischen Samurai* und die *muslimischen Wölfe des Mahdi*.

Nach dem Konzernkrieg sind die Ritterorden mit dem Schutzgürtelerlass (2239 TSZ) in die entfernten Außenkolonien (*Randwelten*) verbannt worden, um für den Machtanspruch von PTI auf die Regierungszentralen der TSU keine ständige Gefährdung mehr darzustellen. Details zum Aufbau der Orden lassen sich im **Space Gothic® Quellenband Raummarine** nachlesen.

Innerhalb der drei Ritterorden können die folgenden Berufsfelder besetzt werden:

- | **Kreuzritter:** Mobile Infanterie, Raumflotte und unterstützendes Personal.
- | **Samurai:** Rikugun, Kaigun und unterstützende Ordensmitglieder.
- | **Wölfe des Mahdi:** Kara Kuvvetleri, Uzay Kuvvetleri und unterstützende Ritter.

Mobile Infanterie



Rikugun

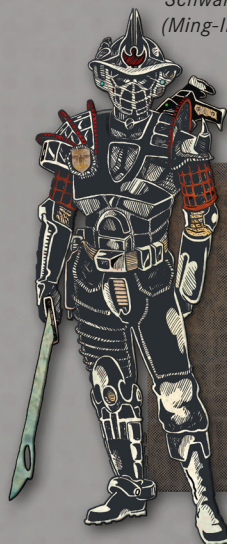


Kara Kuvvetleri

Planetengarde (BUP)



Schwarze Garde
(Ming-Imperium)



BUND DER UNABHÄNGIGEN PLANETEN (BUP)

Einige kolonisierte Systeme haben der TSU den Rücken gekehrt und versuchen mit ihrer Eigenstaatlichkeit eine eigene Lebensweise zu kultivieren. Die TSU, insbesondere Agenten der InSic, hintertreiben die Unabhängigkeit mit gezielten Sabotageaktionen.

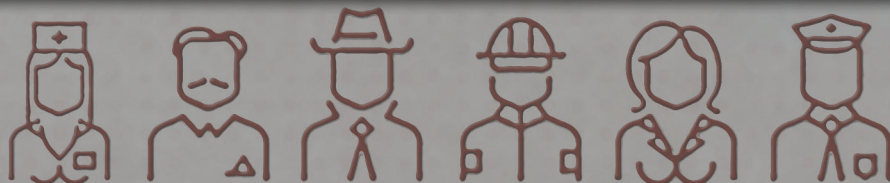
Den Lebensverhältnissen in BUP bzw. im Ming-Imperium kann man im **Space Gothic® Quellenband Teufelskerle** genauer nachspüren.

Im BUP und Ming-Imperium sind die folgenden Berufe spielbar:

- | **Ranger:** Polizeikräfte des BUP.
- | **Abwehr:** Geheimdienst des BUP.
- | **Planetengarde:** Streitmacht aus Reservisten zur Verteidigung der BUP-Planeten.
- | **Wachschutz:** Privatarmee der Tiefurt-Orbitalwerften zur Anlagensicherung.
- | **Aedil / Vigil:** Imperiale Polizeikräfte.
- | **Frumentarii:** Geheimdienst des Ming-Imperiums.
- | **Schwarze Garde:** Imperiale Armee- und Flottenformation, Leibwache des Imperators.

BUP





Rebellsoldat

SHARK INVESTMENTS

Der Konzern war der schärfste Konkurrent von PTI und ist im Verlauf des Konzernkriegs vernichtet worden. Die überlebenden Streitkräfte haben sich in entlegene Bereiche der TSU geflüchtet, um von dort aus ihren eigenen Niedergang doch noch abzuwenden.

Weitere Fakten zum unterlegenen Konzern des zurückliegenden Krieges sind im *Space Gothic® Quellenband Unterwelt* aufgezeichnet.

Beim Shark-Konzern existieren folgende Berufe:

- | **Rebellsoldat:** Konzerneigene Kampftruppen.
- | **Rebellenflieger:** Raumflotte des Shark-Konzerns.
- | **S.I.S.-Agent:** Geheimdiensttruppe, die für Spionage und Anschläge verantwortlich zeichnet.
- | **Hammerhaie:** Spezialeinheit der Rebellen.



UNTERWELT

Trotz der gegenteiligen Beteuerungen von Regierungsstellen ist die Anzahl der erfassten Delikte in einem stetigen Aufwärtstrend befindlich. Während sich der einfache Bürger vorwiegend mit Bagatelldelikten (*Diebstahl, Betrug, Sachbeschädigung*) beschäftigt, sind die Fälle von Schwerstkriminalität eher den organisierten Banden zuzurechnen.

Das Feld der kriminellen Verflechtungen der Syndikate ist im *Space Gothic® Quellenband Unterwelt* aufbereitet und erläutert.

Verbrecherische Berufe werden aus allen vorhandenen gesellschaftlichen Schichten besetzt:

- | **Hitman:** Käuflicher Problembeseitiger.
- | **Maniac:** Krankhaft instabiler Bürger.
- | **Militanter Ökologe:** Für den Umweltschutz gehen die Aktivisten auf die schiefe Bahn.
- | **Pirat:** Raubeine, die sich die nächste Prise im Weltraum gewaltsam erobern.
- | **Schmuggler:** Das Umgehen von Blockaden und die Vermeidung von Zöllen ist Geschäftszweck.
- | **Organisierte Kriminalität:** Professionelle Mitglieder diverser krimineller Verbrecherbanden.

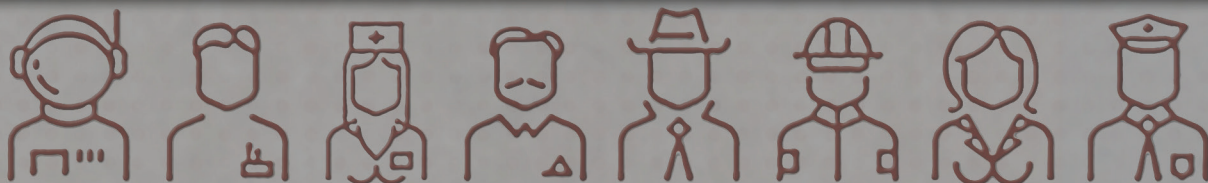
Syndikats-Mitglieder



Sektenanhänger

KULTE UND SEKTEN

Aberglaube, religiöser Wahnsinn und abgründige Niedertracht gedeiht in den schattigen Nischen der TSU prächtig. Die Blumen des Bösen verbreiten ihren penetranten Gestank ausführlich in dem *Space Gothic® Quellenband Schattenkult*.



SÖLDNERTRUPPEN

Private Sicherheits- und Militärunternehmen bieten ihren Auftraggebern unabhängiges Personal an, das gegen Bezahlung angeworben wird und für eine fremde Sache zu kämpfen bereit ist. Söldner arbeiten zumeist in einem zeitlich begrenzten Rahmen und erhalten je nach Gefährlichkeit ihrer Aufgaben eine entsprechende Entlohnung. Die Tätigkeiten reichen von planetaren Kampfeinsätzen bis hin zu Wachdiensten im Objektschutz. Söldnereinheiten sind niemals Teil von offiziellen Streitkräften, deshalb beinhalten deren Verluste keinerlei politischen Sprengstoff, der den eigenen Wählern mühsam verkauft werden muss.

Während des Konzernkriegs sind eine Vielzahl von käuflichen Kampfgruppen entstanden, deren Existenz mit der Shark-Kapitulation schlagartig endeten, um bei der anstehenden Generalabrechnung durch die Sieger keinen juristischen Angriffspunkt mehr zu bieten.

Im **Space Gothic® Quellenband Overkill 1** können die existierenden Söldnerkompanien auf **Seite 177** nachgeschlagen werden.



Söldner



Stadtansichten

ZIVILBERUFE

Allgemeine Beschäftigungen für den alltäglichen Broterwerb finden sich im **Space Gothic® A3-PDF Berufsmöglichkeiten für Charaktere** in vielen Varianten. Die Masse der arbeitenden Bürger stellt jedoch keine Fraktion im eigentlichen Sinne dar, da sie keine machtausübende Einheit bildet.

Space Gothic®-A3-PDF Berufe



2

CHARAKTER- ERSCHAFFUNG



Das 5-seitige Dossier hält alle Informationen für einen ausgefüllten **Space Gothic®**-Charakter bereit. Neben den spielrelevanten Werten ist es von großer Wichtigkeit, dass die Spieler auch Eigenarten und Marotten des Charakters im Spiel umsetzen. Nur dann wird eine Spieltiefe erreicht, die sich in der Stimmung am Tisch bemerkbar macht. Das Dokument ist unter www.papergames.de auf der Seite *Spielhilfen und Karten* zu finden. Es liegt dort als traditionelle Druck- und am Bildschirm ausfüllbare Digitalversion vor.



02 | CHARAKTERERSCHAFFUNG

GEISTESZUSTAND

BCI

Die psychische Verfassung eines Menschen kann durch grausame Erlebnisse oder überraschende Ereignisse großen Schaden erleiden. Um dies nachhalten zu können, symbolisiert der Wert *Geisteszustand* (GZ) im Spiel den Grad der geistigen Erschöpfung bzw. einer instabilen Wahrnehmung.

Der Grundwert des Geisteszustands errechnet sich aus *Persönlichkeit* $\times 30 + 6$ und wird auf *Seite 2* des *Charakterbogens* notiert. Negative Veränderungen von GZ-Punkten ergeben sich aus verstörenden Ereignissen im Spielverlauf. Auch wenn die Anzahl der geistigen Stabilität absinkt, der ursprünglich notierte Grundwert auf dem Charakterblatt bleibt stets unverändert erhalten! Charaktere können über einen maximalen GZ von bis zu 99 Punkten verfügen.

Regeltexte und alle Tabellen zum Geisteszustand finden sich im *Space Gothic®* Quellenband *Overkill 1* ab *Seite 39*.



Geisteszustand:
Charakterbogen, Seite 2

GRUNDWERT	PERSÖNLICHKEIT $\times 30 + 6$ (MAXIMAL 99)									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

GEISTESZUSTAND

GEISTESZUSTAND

Medizinischer Status:
Charakterbogen, Seite 3

MEDIZINISCHER STATUS	
PHYSISCHER ZUSTAND	
SCHWERWIEGEGE VERLETZUNGEN	
CHRONISCHE ERKRANKUNGEN/BEHINDERUNGEN	
PSYCHISCHER ZUSTAND	
PSYCHOSEN/PHOBIEEN/GEBOECHEN	
Paranoia	
GRÖSSTE ANGST/ALPTRAUM	
*GIEQUELLEN	
QUELLE	QUELLE

Soll der Charakter über ein aufätowiertes Brain-Computer-Interface (BCI) verfügen? Damit lassen sich externe Geräte, Transportmittel und Waffensysteme über Hirnimpulse ansprechen. Siehe Infos im *Space Gothic®* Quellenband *Overkill 1* ab den *Seiten 68* und *77*.

BCI	
JA	NEIN

BCI-Tätowierung:
Charakterbogen, Seite 4



2 SCHRIITT

Der automatische *Zielwert* für die Kampfwürfe von Gegnern auf den eigenen Spielcharakter wird wie folgt errechnet: Die Basisblock-Werte von *Physis* und *Persönlichkeit* werden addiert und dann mit 4 multipliziert. Siehe auch *URC-Regelwerk*, Seite 22.

Dieser Zielwert ist nur für besondere Gegner reserviert. Dazu gehören andere Spieler oder besondere Nichtspielercharaktere (*NSC*) mit eigenem Bogen. Die *Standard-NSC* werden mit dem üblichen *Wertungskasten* (*URC-Regelwerk*, ab Seite 88) abgehandelt.

Zielwert:
Charakterbogen, Seite 2



Das Grauen kriecht näher

ZIELWERT



TAGESFORM

Alle Tagesformpunkte sind verbraucht

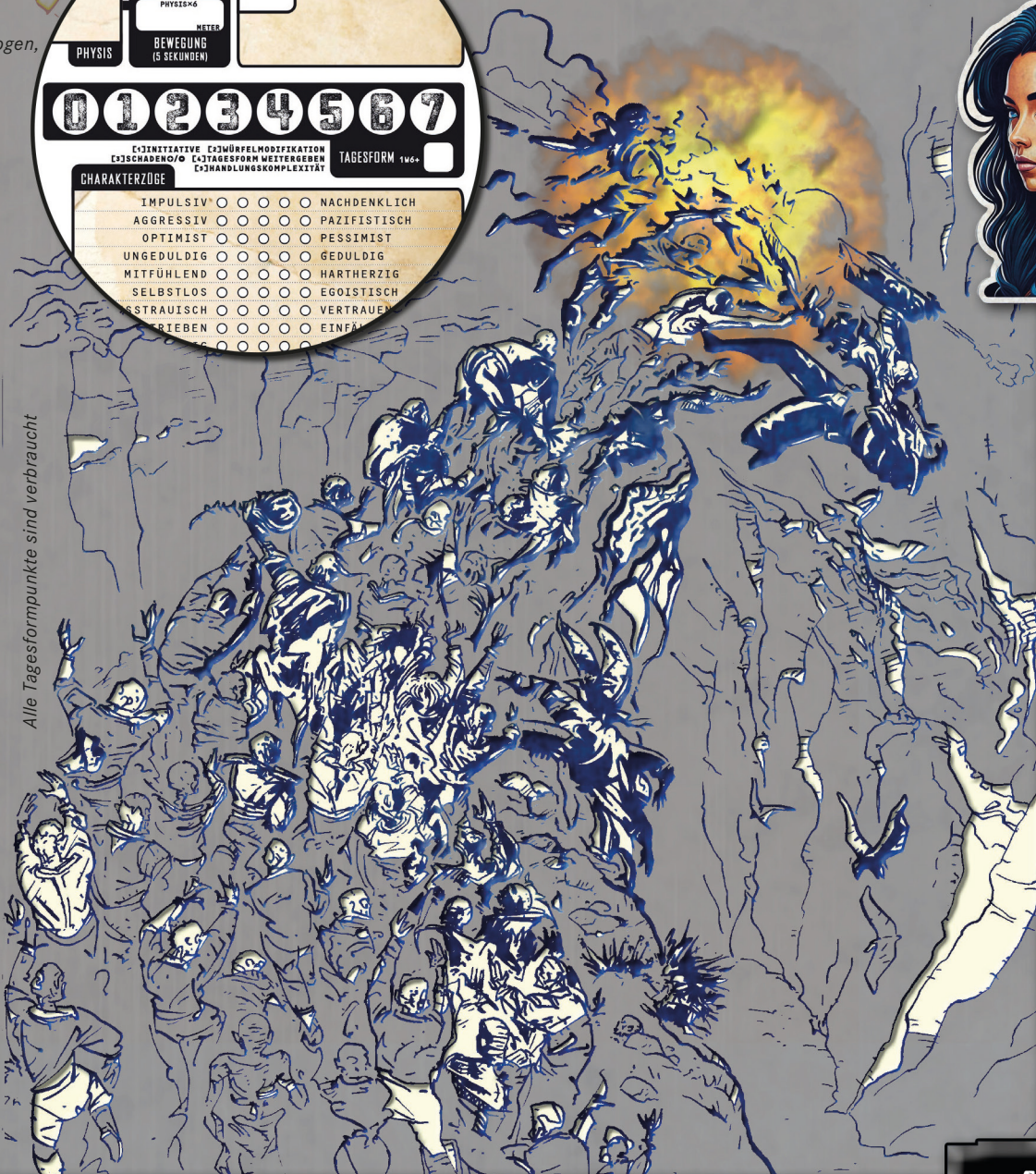


Tagesform:
Charakterbogen,
Seite 2

PHYSIS: 3xPHYSIS+2
PHYSIS: 4
BEWEGUNG (5 SEKUNDEN)
TREFFERPUNKTE (TP)
GRUNDWERT
SCHUL
TAGESFORM 100+
CHARAKTERZÜGE
IMPULSIV ☐ ☐ ☐ ☐ NACHDENKLICH
AGGRESSIV ☐ ☐ ☐ ☐ PAZIFISTISCH
OPTIMIST ☐ ☐ ☐ ☐ PESSIMIST
UNGEDULDIG ☐ ☐ ☐ ☐ GEDULDIG
MITFÜHLEND ☐ ☐ ☐ ☐ HARTERZIG
SELBSTLOS ☐ ☐ ☐ ☐ EGOISTISCH
GESTRAUISCH ☐ ☐ ☐ ☐ VERTRAUEN
ERTEBEN ☐ ☐ ☐ ☐ EINFÄH

Die *Tagesform* ist ein charaktereigener Bonuswert, der 1x in 24-Stunden-Spielzeit neu gewürfelt wird. Neue Charaktere haben den Wert $1W6+1$. Vor dem Spielstart wird für frische Charaktere die Tagesform ermittelt. Siehe auch im *URC-Regelwerk*, Seite 16.

Optional kann der Tagesformwert variieren. Die Gesamtpunktzahl verbleibt aber immer bei maximal 7 Tagesform! Siehe zu dem Thema auch den Abschnitt *Erfahrene Charaktere* im *URC-Regelwerk*, auf Seite 78.



4 SCHRIITT



Magiepunkte werden aus dem notierten Wert der *Persönlichkeit* erstellt. Sie regenerieren sich vollständig 1x in 24-Stunden-Spielzeit zusammen mit der *Tagesform*. Die Formel lautet dazu $5 \times \text{Persönlichkeit} + 5$. Siehe auch *URC-Regelwerk*, Seite 40.

Diese Punkte ermöglichen theoretisch das Wirken von Zaubersprüchen. Die **Verwendung aktiver Magie** ist allerdings im Setting von *Space Gothic®* **nicht empfohlen!**

Wird vom *Spielleiter* die Nutzung von *TechMagie* für die Berufsgruppe *Cyber-Jockey* autorisiert, so sind Anwendungsformeln im *URC-Regelband Codex Magicus* ab Seite 124 zu finden.

Magiepunkte:
Charakterbogen, Seite 2

MAGIEPUNKTE



Die Nutzung von Psychokinese (*PSI ψ*) ist hauptsächlich für NSC reserviert und ist im *Space Gothic®* Quellenband *Fremdwesen* exklusiv für den *Spielleiter* näher erläutert.

Alternative Nutzungen von Magiepunkten können im *Space Gothic®* Quellenband *Overkill 1* nachgeschlagen werden.

Für das Thema *Immunsystem* auf Seite 38 und für die aktive Verwendung von *Implantaten* im BürgerPad werden ab Seite 78 weiterführende Informationen bereitgehalten.



Virtueller Avatar eines Cyber-Jockeys in seiner datenreichen Arbeitsumgebung



IGD TSD



Trefferpunkte errechnet man aus dem Basisblock-Wert der *Physis*. Die Rechnung lautet $3 \times \text{Physis} + 5$. Weitere Informationen im *URC-Regelwerk* auf Seite 38.

Die Bewegung in der halben Kampf-
runde (je 5 Sekunden) wird mit *Physis* x
6 festgelegt; siehe auch *URC-Regelwerk*,
Seite 34.

Bei *Ultima Ratio Civium* gibt es zwei
Möglichkeiten Schaden zu verursachen:
durch *Trefferpunkte* (für Weichziele und
leichte Fahrzeuge) und *Strukturpunkte*
(für Gebäude und gepanzerte Fahrzeuge).
Siehe *URC-Regelwerk*, Seite 36.



Trefferpunkte:
Charakterbogen, Seite 2

TREFFERPUNKTE



Wenn etwas bluten kann, muss es sterblich sein!



CHARAKTERZÜGE



Festlegung der *Charakterzüge*. Zwischen den gegensätzlichen Begriffen befinden sich jeweils fünf Kreise. Der Spieler markiert bei jeder Position einen der Kreise deutlich, um anzuzeigen, welche Geisteshaltung die Spielfigur einnimmt. Das mittlere Kästchen symbolisiert eine neutrale Haltung zwischen den gegensätzlichen Positionen, die äußeren eine Tendenz in die jeweilige Richtung. Siehe auch *URC-Regelwerk*, ab Seite 18.

1 2 3 4 5

[1]INITIATIVE [2]WÜRFELMODIFIKATION
TAGESFORM 1.

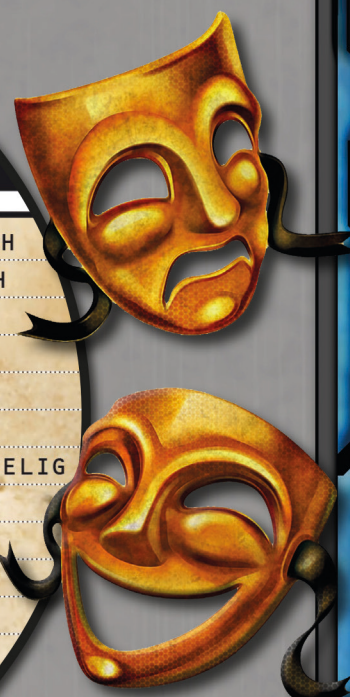
[3]SCHADENO/O
[4]TAGESFORM WEITERGEBEN

[5]HANDLUNGSKOMPLEXITÄT

CHARAKTERZÜGE

IMPULSIV	☐	☐	☐	☐	☐	NACHDENKLICH
AGGRESSIV	☐	☐	☐	☐	☐	PAZIFISTISCH
OPTIMIST	☐	☐	☐	☐	☐	PESSIMIST
UNGEDULDIG	☐	☐	☐	☐	☐	GEDULDIG
MITFÜHLEND	☐	☐	☐	☐	☐	HARTHERZIG
SELBSTLOS	☐	☐	☐	☐	☐	EGOISTISCH
MISSTRAUISCH	☐	☐	☐	☐	☐	VERTRAUENSSELIG
DURCHTRIEBEN	☐	☐	☐	☐	☐	EINFÄLTIG
FLEISSIG	☐	☐	☐	☐	☐	FAUL
EHRENHAFT	☐	☐	☐	☐	☐	UNEHRENHAFT
GOTTLOS	☐	☐	☐	☐	☐	FROMM
INNOVATIV	☐	☐	☐	☐	☐	KONSERVATIV

MAXIMAL 6 SPEZIALISIERUNGEN (5 PUNKTE)



*Charakterzüge:
Charakterbogen, Seite 2*



5
PUNKTE

IGI
TSU

INTERESSENGBIETE

7
SCHRITT

Der Spieler darf nun **5 Interessengebiete** markieren. In diesen gekennzeichneten Bereichen hat der Charakter eine Ausbildung genossen oder verspürt einen privaten Drang nach Wissensvertiefung. Zum einen werden die Schwerpunkte des Charakterwissens aufgezeigt, zum anderen werden aus diesen Angaben im nächsten Schritt die *Spezialisierungen* generiert, die einen *W6-Austauschbonus* geben. Für den Spieler ist es wichtig zu wissen, dass bei einem angekreuzten Bereich nicht zwingend alle erwähnten Teilbereiche im Fokus liegen müssen. Es genügt, wenn nur einer der aufgezählten Nennungen im Interesse des Charakters liegt, um die Markierung zu rechtfertigen. Siehe dazu auch *URC-Regelwerk*, ab Seite 18.

Interessengebiete:
Charakterbogen,
Seite 2

PERSONLICHKEIT/PHYSIK
PHYSISCH
KAMPE/PHYSIS

INTERESSENGBIETE (5 PUNKTE)

- ☐ WAFFEN/KAMPFSTILE
- ☐ GELD/GLÜCKSSPIEL/WERTSACHEN
- ☐ FAMILIE/FREUNDE/ESSEN/TRINKEN
- ☐ MUSIK/BILDENDE KUNST
- ☐ RELIGION/PHILOSOPHIE/OKKULTISMUS
- ☐ ÜBERNATÜRLICHES/PSIONIK/MAGIE
- ☐ KLEIDUNG/MODE/STATUSSYMBOLE/LUXUS
- ☐ (FREMD)SPRACHEN/KOMMUNIKATION
- ☐ SPORT/FITNESS
- ☐ MEDIZIN/GESUNDHEIT
- ☐ PFLANZEN/TIERE/NATUR
- ☐ POLITIK/GESCHICHTE
- ☐ GEOGRAPHIE/NAVIGATION
- ☐ TECHNIK/FORTSCHRITT
- ☐ LEGENDEN/SAGEN/TRIVIALWISSEN
- ☐ PERSÖNLICHE AUSSCHWEIFUNGEN

SAMES.DE 2013

SPEZIALISIERUNGEN

8. SCHRITT



Der Spieler kann jetzt maximal bis zu sechs verschiedene *Spezialisierungen* aus den bereits vorher gekennzeichneten Interessengebieten bestimmen. Um eine Waffenspezialisierung aufschreiben zu können, muss vorher das Interessengebiet *Waffen/Kampfstile* markiert worden sein. Bei der Neuerschaffung des Charakters erhält jeder Spieler **5 Punkte** zum selbstständigen Erstellen von Spezialisierungen. Diese freien oder vordefinierten Eigenschaften sollten für neu ausgewürfelte Charaktere nur bis *maximal Stufe 2* erworben werden können. Siehe auch *URC-Regelwerk, Seite 18*.

Charaktere in der zukünftigen Welt von *Space Gothic®* erhalten für ihre gewählte berufliche Profession eine separate Spezialisierung mit +1. Diese Berufsspezialisierung zählt nicht gegen die 6er Obergrenze der normalen Spezialisierungen und wird oben auf der erweiterten *Seite 5* des *Space Gothic®*-Charakterbogens eingetragen.

NOVATIV ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

MAXIMAL 6 SPEZIALISIERUNGEN (5 PUNKTE)

1.
2.
3.
4.
5.
6.

5 PUNKTE

Spezialisierungen:
Charakterbogen, Seite 2

- GEWÄHLTER BERUF
- ☐ STAATSTR
 - ☐ UNABHÄNG
 - ☐ KRIMINEL



MILITÄRISCHE SPEZIALISIERUNGEN

Im Jahr 2245 TSZ scheint die menschlich besiedelte Galaxis in hypnotischem Frieden zu liegen, der wohl aus der Erschöpfung des Konzernkriegs resultiert. Doch hinter den Kulissen der allgegenwärtigen Propaganda rüsten bereits zahlreiche Militärfraktionen ihre Soldaten von Infanterie und Flotte hoch, um neue Waffengänge vorbereiten zu können.

Sollten die Spieler militärische Laufbahnen einschlagen wollen, so können sie spezielle *vordefinierte Spezialisierungen* nutzen. Alle Eigenschaften funktionieren nach den Regeln, die im *URC-Regelwerk* ab Seite 19 nachzulesen sind.



ACHTUNG: Wenn auf einem Militärraumschiff ein Bordarzt oder ein Waffenoffizier die gleiche Spezialisierung nutzen wollen, so kann bei einer erfolgreichen Probe ein variierendes Ergebnis herauskommen. Warum? Der Mediziner hat einen anderen Blickwinkel auf Sachverhalte oder Details, die der stramme Militär sich wahrscheinlich nicht gestatten würde. Der *Spielleiter* sollte diesem wichtigen Detail Platz einräumen, da dies zu einem besseren Erlebnis am Spieltisch führt!

SPEZIALISIERUNGEN FLOTTENANGEHÖRIGE

Mitglieder von Flottenverbänden können sich aus den nachfolgenden Spezialisierungen die passenden Eigenschaften für ihren Charakter herausuchen:

- | **Kampf in Schwerelosigkeit:** Spezialausbildung im 0-G-Kampf mit wechselnder Gravitationsbelastung, Training in Nah- und Fernkampf.
- | **Raumgefechtstaktik:** Lehrgang im Raumschiffkampsimulator mit Gefechtsfeldanalyse.
- | **Raumkommunikation:** Ausbildung für Linear- und Hyperraumfunktanlagen.
- | **Raumnavigation:** Planung, Berechnung und Analyse von Flugbahnen und Hyperraumsprüngen.
- | **Raumortung/-abtastung:** Spezialisierung auf die Arbeit mit Sensorsystemen und der korrekten Analyse der aufgefangenen Daten.
- | **Raumschiffführung:** Kommandantenkurs und Menschenführung für angehende Befehlshaber.
- | **Raumschifftechnik:** Lehrgang für Bau, Reparatur und Wartung von Raumfahrzeugen, Praxistraining mit Werkzeugnutzung und Außenbordeinsatz.



SPEZIALISIERUNGEN INFANTERIE

Angehörige der Infanterie können sich aus den nachfolgenden Spezialisierungen die passenden Eigenschaften für ihren Charakter herausuchen:

- | **Choppertechnik:** Lehrgang für Bau, Reparatur und Wartung von Fluggeräten, Praxistraining mit Werkzeugnutzung und Ersatzteilerfertigung.
- | **Fahrzeugführung:** Kommandantenkurs und Menschenführung für angehende Befehlshaber.
- | **Fahrzeugtechnik:** Lehrgang für Bau, Reparatur und Wartung von Fahrzeugen, Praxistraining mit Werkzeugnutzung und Ersatzteilerfertigung.
- | **Planetargefechtstaktik:** Lehrgang im Infanteriekampfsimulator mit Gefechtsfeldanalyse.
- | **Planetarkommunikation:** Ausbildung für Linear- und Hyperraumfunktanlagen mit Empfangsanalyse/Sendeoptimierung.
- | **Planetarnavigation:** Planung, Berechnung und Analyse von Wegerouten durch unterschiedliche Geländetypen ohne Satellitenunterstützung.
- | **Planetarortung/-abtastung:** Spezialisierung auf die Arbeit mit Sensorsystemen und der korrekten Analyse der aufgefangenen Daten.
- | **Schiffstechnik:** Lehrgang für Bau, Reparatur und Wartung von Schiffen und Unterseebooten, Praxistraining mit Werkzeugnutzung und Ersatzteilerfertigung.
- | **Truppführung:** Kommandantenkurs und Menschenführung für angehende Befehlshaber.

Freiheit verteidigen! Jetzt bewerben!

SPEZIALISIERUNG +1
FEUER BERUF
IGES ARBEITSFELD
LE BESCHÄFTIGUNG

INFO

Spezialisierungen für alle?

Wenn es dem *Spielleiter* wichtig ist, dass auch nichtmilitärische Charaktere auf die oben erwähnten Spezialisierungen zugreifen können, so stellt dies kein großes Problem dar. Zahlreiche halbseidene Foren in den verwinkelten Weiten des Starwebs halten die vollständigen Kursunterlagen zum Selbststudium bereit. So kann auch ein *Schmuggler* oder ein *Prospektor* alles über die Geheimnisse der *Raumgefechtstaktik* lernen



STARWEB
Datenraum

CHARAKTERE

Ausfüllen aller Namensfelder, das Eintragen der persönlichen Angaben, familiärer Hintergründe und mitgeführter Ausrüstung. Die verfügbaren Fahrzeuge, Besitztitel, Geldmittel und Waffen sollten mit dem *Spielleiter* abgestimmt werden.

Der *Name* sollte mit Sorgfalt ausgewählt werden.

Rüstungsarten werden über den ausgewählten Beruf festgelegt. Die 4 Rüstklassen sind *Leicht, Mittel, Schwer und TiPla*. Siehe dazu den **Space Gothic®** Quellenband *Overkill 1*. Dort sind ab *Seite 188* allgemeine Beschreibungen einsehbar. Spielwerte und Preise lassen sich dem **Space Gothic®** A3-PDF *Ausrüstung & Waffensysteme* auf *Seite 10* entnehmen



Ein gewissenhaftes Ausfüllen der *persönlichen Hintergründe* macht den Charakter greifbarer und bietet dem *Spielleiter* beispielsweise die Möglichkeit ein Modul wegen eines problematischen Familienmitglieds zu beginnen.

Bereits erhaltene *physische* und *psychische Verletzungen* wählt der Spieler selbstständig aus.

 **ACHTUNG:** Eine *Posttraumatische Belastungsstörung (PTBS)* ist die Folge eines schweren psychischen Traumas. Dies kann sich durch Erlebnisse, die der Charakter im Konzernkrieg oder in den Schatten der Sterne gemacht hat, manifestieren.

PATIENTEN-NR. 123456789

MEDIZINISCHER STATUS

PHYSISCHER ZUSTAND

SCHWERE/LEBENDE VERLETZUNGEN

PSYCHISCHER ZUSTAND

PSYCHOSEN/PHOBEN/GEDECKEN

PTBS

GROSSE ANGST/ALTRAUMA

ANAMNESE

QUELLE

QUELLE

QUELLE



[illegible]

Magiequellen halten Magiepunkte separat vor, die im Notfall eingesetzt werden können. Siehe auch im *URC-Regelwerk*, ab der Seite 46.

In diesem Setting ist aktive Magie nicht stilvoll! Eine adäquate Nutzung könnte jedoch durch Angehörige des Berufsfelds *Cyber-Jockey* erfolgen. Siehe dazu auch *TechMagie* im *URC-Regelband Codex Magicus* ab Seite 124.

Werden Angaben zu *Tragfähigkeit* und *Schnellkraft* benötigt, kann man die errechneten Werte in den vorgesehenen Feldern eintragen. Siehe auch *URC-Regelwerk*, ab Seite 81.

Zum Thema *Implantate* und deren Nutzung siehe auch im **Space Gothic®** Quellenband *Overkill 1* ab Seite 90.

Implantate:
Charakterbogen, Seite 4

Waffen:
Charakterbogen, Seite 3

WAFFEN

ANGRIFF

WÜRFELPROBE

MAGIE

PERSONLICHKEIT / BASISGOLDWERT JE ZAUBER

PHYSISCH

KAMPEL/PHYSIS

GEWICHT

NAHKAMPFWAFFE

GEWICHT

NAHKAMPFWAFFE

REICHWEITE

BASIS / EFF

FERNKAMPFWAFFE / O S ALVE

FRIEWAHRUNGORT

BESONDERHEITEN / MODIFI

MUNITION

ANZAHL MAGAZINE

EINZELPROJEKTIL

Für die Funktionsbeschreibungen von *Wafensystemen* wird Lektüre des **Space**® Quellenbands empfohlen. Spielwert **Space Gothic**® A3-Systeme ab Seite 11

Boni von *Spezialisierungen* und *Privilegien* können oberhalb notiert werden.

Ausrüstung:
Charakterbogen, Seite 4

Die mitgeführten Ausrüstungsteile, Tagesrationen, Erste Hilfe-Material und Geldkarten werden am jeweiligen Tra-geplatz verzeichnet.

Notfallausrüstung

Ausstattungsplanung

Auf Seite 4 des Charakterbogens kann man in den Kreisen die Anzahl der medizinischen Eingriffe, abhängig vom Material, notieren:

Inhalt Erste-Hilfe-Koffer	= 2 Kreismarker;
Inhalt Med-Tech-Koffer	= 20 Kreismarker;
Inhalt Med-Pack	= 6 Kreismarker;
Inhalt Sanitärer-Pack	= 20 Kreismarker

10 SCHRITT

Achtung

Charaktere, die längere Zeit genutzt werden sollen, profitieren von der Erweiterung des Charakterbogens. Bei One-Shots oder Redux-Runden ist Seite 5 nicht erforderlich.

ERWEITERUNG (OPTIONAL)

Der normale *URC*-Charakterbogen kann durch die optional verwendbare *Seite 5* noch verstärkt werden. Die Nutzung ist nicht vorgeschrieben, kann aber den Spielablauf bunter gestalten. Die zusätzliche Seite enthält Angaben zu *Beruf*, *Privilegien*, *Gebrechen* und *Leiden* des Spielercharakters.

Auf den folgenden Buchseiten wird jeder Teilbereich erläutert und bietet dem Spieler einiges an Auswahlmöglichkeiten.



ACHTUNG: Ab *Seite 7* sind die verschiedenen Fraktionen und Rollen (*Gruppe*) in der menschlich besiedelten Galaxis beschrieben und mit wichtigen Vorgaben zur Erschaffung eines Spielercharakters versehen!

BERUFE – SPEZIALISIERUNG

Charaktere in der Welt von *Space Gothic*® erhalten aus der Berufsausbildung in einer Fraktion/auf dem freien Markt für ihre gewählte Tätigkeit eine Spezialisierung mit +1. Sie wird oben auf der erweiterten *Seite 5* des *Space Gothic*®-Charakterbogens eingetragen (*siehe rechts*).

- **Staatstreuer Beruf:** Hierzu zählen Mitglieder der Raummarine, von PTL, aller Ordnungskräfte (*TSU/BUP*) und gleichgeschaltete Bürger, die einem gesellschaftlich akzeptierten Job mit linientreuer Prägung nachgehen.
- **Unabhängiges Arbeitsfeld:** Angestellte aus dem weiten Feld der Privatwirtschaft und das Heer an freiberuflich Tätigen.
- **Kriminelle Beschäftigung:** Alle ehemaligen Shark Investments-Mitarbeiter, Angehörige mafiöser Verbrecherorganisationen und Systemgegner aller Couleur.

ERWEITERUNG

FRAKTION

ROLLE

GEWÄHLTER BERUF SPEZIALISIERUNG +1

☐ STAATSTREUER BERUF

☐ UNABHÄNGIGES ARBEITSFELD

☐ KRIMINELLE BESCHÄFTIGUNG

Beruf:
Charakterbogen, Seite 5

	FRAKTION	ROLLE
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		
33		
34		
35		
36		
37		
38		
39		
40		
41		
42		
43		
44		
45		
46		
47		
48		
49		
50		
51		
52		
53		
54		
55		
56		
57		
58		
59		
60		
61		
62		
63		
64		
65		
66		
67		
68		
69		
70		
71		
72		
73		
74		
75		
76		
77		
78		
79		
80		
81		
82		
83		
84		
85		
86		
87		
88		
89		
90		
91		
92		
93		
94		
95		
96		
97		
98		
99		
100		

GEWÄHLTER BERUF SPEZIALISIERUNG +1

- ☐ STAATSTREUER BERUF
- ☐ UNABHÄNGIGES ARBEITSFELD
- ☐ KRIMINELLE BESCHÄFTIGUNG



SPACE GOthic

PRIVILEGIEN (5 PUNKTE)

[illegible]

GEBRECHEN ERLÖSE SIEHE TABELLE

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

LEIDENSCHAFT AUSWAHL VON 1 GRUNDPRÄGUNG

- ☐ EHRE
- ☐ GIER
- ☐ HASS
- ☐ LIEBE
- ☐ LOYALITÄT
- ☒ LUST
- ☐ MITLEID
- ☐ NEID
- ☐ RACHE
- ☐ REBELL
- ☐ TAPFERKEIT
- ☐ ZORN
- ☐ _____

CHARAKTEREIGENE BESCHREIBUNG

This image shows a single sheet of aged, yellowed paper, likely from a vintage notebook or ledger. The paper has a textured, slightly mottled appearance with some darker staining, particularly along the left edge. It features ten horizontal ruling lines, which are evenly spaced and run across the width of the page. The lines are thin and dark, contrasting with the light-colored paper. There is no handwriting or other markings on the page.



**5
PUNKTE**

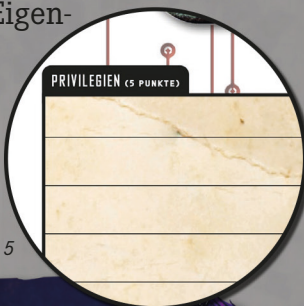
Der Spieler erhält zum Kauf von *Privilegien* **5 Punkte**, die nach eigenem Ermessen in die Entwicklung des Charakters investiert werden dürfen.

Diese gewählten Eigenschaften werden auf der *Seite 5* des Charakterbogens im Feld *Privilegien* notiert.

Sind alle Kaufpunkte ausgegeben, kann keine weiteres Privileg erworben werden.

Um noch mehr positive Eigenschaften kaufen zu können, kann der Spieler *Gebrechen* (ab Seite 38) wählen. Diese negativen Eigenschaften geben weitere Punkte zum Erwerb von *Privilegien*.

Privilegien:
Charakterbogen, Seite 5



PRIVILEGIEN (OPTIONAL)



ACHTUNG: *Privilegien* und *Gebrechen* sind feste Bestandteile des erschaffenen Charakters. Deren Würfelmodifikatoren zählen normal zum Ergebnis des Wurfs dazu und müssen **nicht** vor der Auszählung aus dem Pool genommen werden, wie z. B. die *Austauschwürfel* der *Spezialisierungen*.

PRIVILEGIEN FÜR SPACE GOTHIC®-CHARAKTERE

PRIVILEG	KOSTEN KAUFFUNKTE
Adonis	- 1 Punkt
Ausdauer	- 1 Punkt
Beförderung	- 1 Punkt
Bildgedächtnis	- 1 Punkt
Blaublütig	- 1 Punkt
Digitaler Spezialist	- 2 Punkte
Edelmann	- 1 Punkt
Ehrgeiz	- 1 Punkt
Eigener Kampfflieger	- 3 Punkte
Eigenes planetares Fahrzeug	- 1 Punkt
Eigener Raumfrachter	- 2 Punkte
Eigener Roboter	- 1 Punkt
Eiserner Magen	- 1 Punkt
Erfahrung	- 1 Punkt
Falsche ID-Karte	- 3 Punkte
Fingerfertigkeit	- 2 Punkte
Flieger-As	- 2 Punkte
Grüner Daumen	- 1 Punkt
Heilfleisch	- 2 Punkte
Herausragendes Gehör	- 1 Punkt
Herausragender Geruchssinn	- 1 Punkt
Herausragender Geschmackssinn	- 1 Punkt
Herausragende Sicht	- 1 Punkt
Herausragender Tastsinn	- 1 Punkt
Immun gegen Alkohol	- 1 Punkt
Immun gegen Drogen	- 1 Punkt
Immun gegen Gifte	- 2 Punkte
Implantate sind mein Leben	- 2 Punkte
Kontakte	- 1 Punkt
Leichter Schlaf	- 1 Punkt
Medicomp-As	- 1 Punkt
Meister der Tarnung	- 1 Punkt
Meisterkämpfer	- 2 Punkte
Mentor	- 2 Punkte
Multifunktionsprothese	- 2 Punkte
Patent	- 1 Punkt
Plünderer	- 2 Punkte
Politischer Einfluss	- 1 Punkt
Prepper	- 2 Punkte
Raumschiff mit Crew	- 3 Punkte
Reichtum	- 1 Punkt
Richtschütze	- 2 Punkte
SAM-Partner	- 2 Punkte
Scharfblick	- 2 Punkte
Scharfschütze	- 2 Punkte
Sechster Sinn	- 1 Punkt
Sheriff	- 1 Punkt
Spürnase	- 1 Punkt
Super-Hacker	- 1 Punkt
Superreich	- 2 Punkte
Tierfreundschaft	- 1 Punkt
Unscheinbar	- 1 Punkt
Verhörspezialist	- 1 Punkt
Vorstrafen	- 1 Punkt
Waffenfetischist	- 4 Punkte
Zeitgefühl	- 1 Punkt

SPACE GOTHIC®

IGD
TSU

ADDONIS

- 1 PUNKT

Der Abenteurer ist wunderschön. Seine Gesichtszüge sind edel, seine Erscheinung gepflegt, er schwitzt wenig und spuckt nicht beim Reden. Er ist ständig von einem Schwarm Verehrer oder Verehrerinnen umgeben, die seine Schönheit bewundern und sich in seinem Glanz sonnen.

AUSDAUER

- 1 PUNKT

Durch Jogging und Konditionstraining hat der Charakter sich so gut trainiert, dass seine Fitness tadellos ist. Er erhält 1 *Trefferpunkt* mehr, als aus den grundlegenden Werten des Basisblocks errechnet werden kann.

BEFÖRDERUNG

- 1 PUNKT

Der Abenteurer steigt in den nächsthöheren Dienstgrad seiner zugehörigen militärischen/zivilen Hierarchie auf.

BILDGEDÄCHTNIS

- 1 PUNKT

Die Spielfigur kann sich an Bilder oder Karten, die er länger als 1 Minute betrachtet hat, sehr exakt erinnern und auch konkrete Details aus dem Gedächtnis wiedergeben.

BLAUBLÜTIG

- 1 PUNKT

Der Charakter stammt aus einem uralten Adelsgeschlecht und kann seinen Stammbaum bis auf die frühen Tage des terranischen Mittelalters zurückführen. *Spielleiter* und Spieler legen die genaue Herkunft und die noch existierenden Familienbande in gemeinsamer Arbeit fest.

DIGITALER SPEZIALIST

- 2 PUNKTE

Der Abenteurer hat eine starke Affinität zu allen Arten von Computersystemen. Seine Fachkenntnis ist brillant und die Lösungsstrategien für Alltagsprobleme pragmatisch. Auf Würfelproben, die eine Bedienung von Eingabegeräten jeder Art einschließt, wird ein Modifikator von +1W6 angerechnet. *Merke: kriminelle Aktivitäten sind generell verwerflich und strafbar.*

EDELMANN

- 1 PUNKT

Der Charakter hat eine noble Gesinnung. Er ist ehrlich, rechtschaffen, höflich und großzügig. Wenn in seiner Gegenwart Wehrlose gequält oder bedroht werden, zögert er nicht, für sie einzutreten und die Unholde in ihre Schranken zu verweisen.

EHERGEIZ

- 1 PUNKT

Der Charakter hat ein starkes Durchsetzungsvermögen und wird alles tun, um ein einmal gestecktes Ziel zu erreichen. Außerdem ist er stets der Meinung seines Vorgesetzten und ist immer der Erste der sich freiwillig meldet.

EIGENER KAMPFFLIEGER

- 3 PUNKTE

Aus alten Militärbeständen ist der Abenteurer auf zwielichtigen Wegen in den Besitz eines einsitzigen Aufklärers oder eines zweisitzigen Jägers gelangt. Mit diesem Raumschiff kann er sich als Gelegenheitsflieger für Expeditionen oder Söldnertruppen verdingen. Die monatliche Bezahlung für einen Aufklärer liegt bei 50,00-100,00 EH, die für einen Jäger bei 80,00-200,00 EH. Der Versicherungsrestwert des leichten Raumfahrzeugs liegt bei 6.800,00 EH. Aufsuchtspläne für den Einsatz im Spiel kann man dem *Space Gothic®* Quellenband *Overkill 3* entnehmen.

Der Spieler würfelt mit 1W6, um den Typ seines privaten Kampffliegers zu ermitteln:
Aufklärer (1-3), Jäger (4-6).

EIGENES PLANETARES FAHRZEUG

- 1 PUNKT

Der Spielfigur gehört ein altes Bodenfahrzeug. Typ (*ausgemustertes Militär-/ziviles Fahrzeug*) und Sonderausstattung werden durch *Spielleiter* und Spieler festgelegt. Der Restwert des Gefährts beträgt noch 175,00 EH. Spieltaugliche Ansichten von planetaren Transportmitteln sind im *Space Gothic®* Quellenband *Overkill 2* zu entdecken.



SPACE GOTHIC®

EIGENER RAUMFRACHTER

- 2 PUNKTE

Der Abenteurer ist stolzer Besitzer eines alten und heruntergekommenen Kleinfrachters. Er muss entscheiden, ob er das Schiff versichern möchte oder das Risiko eines Unfalls selbst tragen will. Nicht versicherte Schiffe haben automatisch ihre rechtliche Verkehrstüchtigkeit verloren (*Verstoß laut Raumverkehrsordnung*). Der vakuumtaugliche Transporter hat einen Restwert von 35.930,00 EH. Schiffspläne für den persönlichen Spielgebrauch sind in dem *Space Gothic®* Quellenband *Overkill 3* zu finden.

EIGENER ROBOTER

- 1 PUNKT

Der Charakter besitzt einen eigenen *Butler*, *CHAP* oder *SAM*, der nur auf ihn programmiert ist und keinem anderen Menschen gehorcht. Die angejahrte, gepflegte Maschine hat einen marktüblichen Verkaufswert (*siehe Preise in der Ausrüstungsliste*).

EISERNER MAGEN

- 1 PUNKT

Verdorbenes Essen kann vom Abenteurer verzehrt werden, ohne dass dieser beeinträchtigende Krankheitssymptome zeigt. Die einzige Folgewirkung ist ein unangenehmer Toilettengang. Dieses Privileg verhindert nicht den Effekt von Giften oder drogenartigen Substanzen.

ERFAHRUNG

- 1 PUNKT

Der Abenteurer hat schon in jungen Jahren mehr erlebt und gelernt als seine Altersgenossen. Sein *Tagesformwürfel* steigt von $1W6+1$ auf $1W6+2$. Die *Maximalgrenze der Tagesform* verbleibt aber immer bei 7 Punkten!

FALSCHER ID-KARTE

- 3 PUNKTE

Aufgrund eines behördlichen Datenfehlers ist dem Charakter eine falsche ID-Karte per Kuriersendung überstellt worden. Der Ausweis ist auf seinen Gencode und seine Gesichtszüge ausgerichtet, hat aber einen anderen Namen bzw. Heimatplaneten verzeichnet. Da die Papiere von einer Zentralbehörde versandt worden sind, muss es sich um eine Rechnerpanne gehandelt haben. Da niemand das Dokument je zurückgefordert hat, könnte sich die stille Aufbewahrung noch als praktisch erweisen. Die ID-Karte gilt bei Kontrollen als echter Ausweis!

FINGERFERTIGKEIT

- 2 PUNKTE

Durch seine unglaubliche Geschicklichkeit im Umgang mit kleinen Dingen erhält der Spielercharakter einen generellen Modifikator von $+1W6$ auf alle Würfelproben, in denen die Benutzung seiner Hände von übergeordneter Bedeutung ist (z.B. *Öffnen mechanischer Schlösser oder Tätigkeiten im Bereich Feinmechanik*).

FLIEGER-AS

- 2 PUNKTE

Der Abenteurer hat eine natürliche Begabung im Umgang mit den unterschiedlichsten Flugkörpern. Er erhält einen Modifikator von $+1W6$ auf alle Würfelproben, die seine Flugeigenschaften fordern.

GRÜNER DAUMEN

- 1 PUNKT

Der Abenteurer hat einen besonderen Sinn für Pflanzen. Es wird ein Modifikator von $+1W6$ auf Würfelproben für Aussaat, Anbau und Ernte von botanischen Laborzuchtlinien und planetaren Nutzpflanzen angerechnet.

HEILFLEISCH

- 2 PUNKTE

Der Körper des Charakters hat die Fähigkeit Verletzungen schneller auszuheilen, als es andere Lebewesen können. Es werden täglich 2 *Trefferpunkte* regeneriert.

HERAUSRAGENDES GEHÖR

- 1 PUNKT

Der Abenteurer erhält auf alle Würfelproben, die mit dem Hören zu tun haben, einen Bonus von $+1W6$.

HERAUSRAGENDER GERUCHSSINN

- 1 PUNKT

Der Charakter erhält auf alle Würfelproben, die mit dem Riechen zu tun haben, einen Bonus von $+1W6$.

HERAUSRAGENDER GESCHMACKSSINN

- 1 PUNKT

Die Spielfigur erhält auf alle Würfelproben, die mit dem Schmecken zu tun haben, einen Bonus von $+1W6$.

SPACE GOTHIC®

IGD
TSU

HERAUSRAGENDE SICHT

- 1 PUNKT

Der Charakter erhält auf alle Würfelproben, die mit dem *Sehen* zu tun haben, einen Bonus von +1W6. Dabei sind keine Kampfwürfe eingeschlossen!

HERAUSRAGENDER TASTSINN

- 1 PUNKT

Die Spielfigur erhält auf alle Würfelproben, die mit dem *Tasten* zu tun haben, einen Bonus von +1W6.

IMMUN GEGEN ALKOHOL

- 1 PUNKT

Der Charakter ist grundsätzlich unempfindlich gegenüber alkoholhaltigen Getränken. Der *Spielleiter* entscheidet letztendlich, ob es ähnliche Substanzen gibt, die den Stoffwechsel dennoch erfolgreich angreifen können.

IMMUN GEGEN DROGEN

- 1 PUNKT

Die Spielfigur ist grundsätzlich unempfindlich gegenüber den meisten bewusstseinsverändernden Suchtmitteln. Der *Spielleiter* entscheidet letztendlich, ob es ähnliche Substanzen in der TSU/dem BUP gibt, die den Stoffwechsel dennoch erfolgreich angreifen können.

IMMUN GEGEN GIFTE

- 2 PUNKTE

Der Abenteurer ist grundsätzlich unempfindlich gegenüber toxischen Stoffen. Der *Spielleiter* entscheidet letztendlich, ob es ähnliche Toxine gibt, die den Stoffwechsel dennoch erfolgreich angreifen können.

IMPLANTATE SIND MEIN LEBEN

- 2 PUNKTE

Der Körper des Charakters reagiert außerordentlich gut auf die per *Brain-Computer-Interface (BCI)* nutzbaren Implantate. Die Spielfigur kann für sich 1 *BCI-Verbindung* mehr öffnen, als das Limit seines Basisblockwerts *Persönlichkeit* eigentlich erlauben würde. Normalerweise gilt: *Anzahl maximal offene BCI-Verbindungen* = *Wert Persönlichkeit*.

KONTAKTE

- 1 PUNKT

Der Abenteurer verfügt bereits zu Spielbeginn über eine Beziehung zu Jemandem, der in der TSU/dem BUP eine wichtigere Rolle spielt. Dieser gut vernetzte Kontakt ist kein stumpfer Gefolgsmann oder untergebener Befehlsempfänger! *Spielleiter* und Spieler arbeiten diese Verbindung gemeinsam aus.

LEICHTER SCHLAF

- 1 PUNKT

Der Charakter reagiert instinktiv auf Geräusche und Annäherung von Personen während seiner Schlafphasen. Er erwacht zügig und ist schnell kampfbereit. Für die Umsetzung in der Spielsituation ist der *Spielleiter* zuständig.

MEDICOMP-AS

- 1 PUNKT

Der Abenteurer ist ein begnadeter Medicomp-Analytiker. Er erhält +1W6 für alle Würfelproben, die medizinisches Analysegeräte und die daraus resultierende Behandlung von Patienten beinhalten.

MEISTER DER TARNUNG

- 1 PUNKT

Ein Charakter mit dieser Eigenschaft hat die Begabung, mit seiner Umgebung zu verschmelzen, so dass es für Beobachter äußerst schwierig ist, ihn zu entdecken. Er erhält +1W6 auf alle Würfelproben, die das Verstecken und Tarnen zum Inhalt haben.

MEISTERKÄMPFER

- 2 PUNKTE

Der Charakter kann meisterhaft mit Nahkampfwaffen aller Art umgehen. Er erhält einen Bonus von +1W6 auf alle entsprechenden Würfelproben.

MENTOR

- 2 PUNKTE

Die Karriere des Abenteurers wird gezielt von einer einflussreichen Person gefördert. Auch kann der Charakter dort bei großen Problemen um etwas Hilfestellung bitten. Dies sollte aber nicht öfter als einmal im Monat geschehen. Der konkrete Grund der intensiven Zuwendung bleibt im Verborgenen, wobei der *Spielleiter* sich dafür eine passende Hintergrundgeschichte zurechtlegt.

BCI
tauglich

SPACE GOTHIC®

MULTIFUNKTIONSPROTHESE

- 2 PUNKTE

Techniker mit dieser Eigenschaft haben bei ihrer Arbeit einen Arm verloren, der durch eine Spezialprothese ersetzt wurde. Diese enthält Werkzeuge, Anschlüsse und Messgeräte für die unterschiedlichsten Aufgabenbereiche. Da diese genau auf den künstlichen Arm abgestimmt sind, erhält der Abenteurer für Würfelproben im Bereich Technik und Reparaturen einen Modifikator von +1W6.

PATENT

- 1 PUNKT

Der Abenteurer hat eine ungewöhnliche Erfindung gemacht und diese patentieren lassen. Aus Tantiemen erhält er monatlich einen beachtlichen Geldbetrag. Der *Spielleiter* legt die Höhe der Zahlungen nach eigenen Vorstellungen fest.

PLÜNDERER

- 2 PUNKTE

Der Charakter ist ein gewiefter Spezialist im Durchsuchen von Raumschiffwracks und Containern. Die Chance lohnenswerte Beute zu finden, wird mit dem Modifikator von +1W6 auf entsprechende Würfelproben erhöht.

POLITISCHER EINFLUSS

- 1 PUNKT

Die Spielfigur hat bereits zu Spielbeginn einen gewissen politischen Einfluss. Dies kann eine familiäre Verbindung oder delikates Material für die Erpressung eines wichtigen politischen Entscheidungsträgers sein. *Spielleiter* und Spieler legen die näheren Umstände gemeinsam fest.

PREPPER

- 2 PUNKTE

Der Abenteurer glaubt fest an den baldigen Untergang der galaktischen Ordnung! Alle medialen Hiobsbotschaften werden verinnerlicht und sein bevorzugter Tummelplatz sind apokalyptische Forengemeinschaften! Schon morgen kann es soweit sein! Wasser, haltbare Lebensmittel, Energiezellen und ein passender Unterschlupf sind an einem Ort vorbereitet, den *Spielleiter* und Spieler gemeinsam definieren.

RAUMSCHIFF MIT CREW

- 3 PUNKTE

Der Charakter ist stolzer Besitzer eines nahezu schrottreifen *All-Kampfbombers*. Dazu befinden sich ein Techniker und ein Co-Pilot in seinen Diensten. Der Abenteurer muss sowohl für deren Ernährung aufkommen, als auch eine angemessene Bezahlung an seine Kumpane entrichten. Üblicherweise erhält jedes Besatzungsmitglied 10% der Erträge, die durch das Schiff erwirtschaftet werden, sowie einen Grundlohn von 15,00 EH im Monat. Kann der Charakter dafür mehr als 3 Monate lang nicht aufkommen, so verlässt ihn seine Crew. Der Listenwert für den alten Raumer der *Dominator-Klasse* beläuft sich auf ungefähr 94.500,00 EH. Deckspläne für den eigenen Gebrauch beim Spielen kann man in dem *Space Gothic® Quellenband Overkill 3* aufstöbern.

REICHTUM

- 1 PUNKT

Durch Erbschaften, lukrative Geschäfte in der Vergangenheit oder kriminelle Unternehmungen ist der Abenteurer zu bescheidenem Wohlstand gelangt. Ersparnisse, Häuser, Grundbesitz und Transportmittel werden durch *Spielleiter* und Spieler ausgearbeitet.

RICHTSCHÜTZE

- 2 PUNKTE

Der Charakter hat die Ausbildung und die Instinkte eines geschickten *Kanoniers*, die ihm +1W6 auf alle Würfelproben beim Kampf mit festinstallierten oder lafettierten Geschützen einbringt.

SAM-PARTNER

- 2 PUNKTE

Ein modifizierter wissenschaftlicher Roboter ist seit Jahren der treue Freund des Abenteurers. Der SAM hat aufgerüstete Hardware und eine Spezialprogrammierung, die ihn dazu befähigt, die Arbeiten eines Co-Piloten auszuführen. Er hat im Rahmen seines kybernetischen Bewusstseins eine solche Zuneigung zu dem jeweiligen Abenteurer entwickelt, dass er unter Missachtung seiner eigenen Existenz versucht, diesen vor jeder Gefahr zu schützen. Trotz schäbigem Aussehen und hohem Alter wäre die Maschine unter Liebhabern für bis zu 1.450,00 EH verkäuflich.



SPACE GOTHIC®

IGID
TSU

SCHARFBlick

- 2 PUNKTE

Das Sehvermögen des Abenteurers ist überdurchschnittlich stark ausgeprägt. Er erhält einen Modifikator von +1W6 für Würfelproben, die *Wahrnehmung* und *Spurenlesen* zum Inhalt haben.

SCHARFSCHÜTZE

- 2 PUNKTE

Ein geborener Scharfschütze erhält einen Modifikator von +1W6 auf Würfelproben, die einen gezielten Distanzschuss mit einer Langwaffe (*Jagd-, Scharfschützen-, Sturmgewehre*) behandeln.

SECHSTER SINN

- 1 PUNKT

Die Spielfigur hat eine über das normale Spektrum hinaus gehende Sinneswahrnehmung. Dies kann eine Reaktion auf eine Gefahr, einen Hinterhalt oder die unbewusste Wahrnehmung von etwas Übersinnlichem sein. Die Umsetzung in der Spielsituation unterliegt der Einschätzung des *Spielleiters*.

SHERIFF

- 1 PUNKT

Der Charakter hält sich für den direkten Nachfolger eines harten, aber gerechten Ordnungshüters aus einem heroischen Schmachtwestern der terranischen Filmfrühzeit. Sein Gemüt ist eisern und er hat einen sicheren Blick für alles Unrecht. Er ist unbestechlich, stets hilfsbereit Frauen und Kindern gegenüber und unerbittlich im Kampf gegen finstere und asoziale Elemente.

SPÜRNASE

- 1 PUNKT

Spürnasen haben eine Art sechsten Sinn beim Aufspüren von planetaren Bodenschätzen oder wertvollen Asteroiden. Immer wenn sich ein abenteuerlustiger Schürfer mit dieser Eigenschaft in der Nähe von größeren Vorkommen befindet, erhält er einen Modifikator von +1W6 auf Würfelproben zur Entdeckung und Gewinnung von Ölen, Erzen und Mineralien.

SUPER-HACKER

- 1 PUNKT

Schon von Kindesbeinen an hat sich dieser Charakter damit beschäftigt, unbefugt in fremde Daten-systeme einzudringen und deren Sicherungssysteme zu überwinden. Er erhält einen Modifikator von +1W6 auf Würfelproben, die den unerlaubten Zugriff auf gesicherte oder verschlüsselte Dateien bzw. Rechnersysteme ermöglichen.

SUPERREICH

- 2 PUNKTE

Durch Erbschaften, lukrative Geschäfte in der Vergangenheit oder kriminelle Unternehmungen ist der Abenteurer zu immensem Wohlstand gelangt. Ersparnisse, Häuser, Grundbesitz, Planetoiden und Transportmittel werden durch *Spielleiter* und Spieler gemeinsam ausgearbeitet.

Der Charakter verfügt natürlich über eine ID-Karte mit *VIP-Status (TSU)* und über mehrere anonyme Kreditkarten mit erheblichen Barbeständen. Sein Gesicht ist weithin bekannt, da es regelmäßig über die Bildschirme flimmert, wenn die IGID Ausstrahlungen von offiziellen Spendengalas und rauschenden Promi-Festen überträgt.

TIERFREUNDSCHAFT

- 1 PUNKT

Die Spielfigur hat eine besondere Verbindung zu Tieren. Sie kann beruhigend auf verstörte oder aggressive Lebewesen einwirken. Ein selbstgeführter Angriff auf ein Tier ist nur im absoluten Notfall möglich. Die Umsetzung in der Spielsituation liegt in der Hand des *Spielleiters*.

UNSCHEINBAR

- 1 PUNKT

Der Charakter ist von Statur und Gesicht grundsätzlich unauffällig. In einer Menschenmenge fällt die Spielfigur nicht auf. Bei Verdachtsfällen oder polizeilichen Befragungen wird der Charakter wegen seiner harmlosen Erscheinung weniger intensiv verhört. Der *Spielleiter* flechtet das *Privileg* nach seiner Auslegung in die Spielhandlung ein.



SPACE GOthic[®]

VERHÖRSPEZIALIST

- 1 PUNKT

Charaktere mit dieser Eigenschaft sind darauf spezialisiert, von ihren Gesprächspartnern auch ohne deren Willen die Wahrheit zu erfahren. Diese Spielercharaktere setzen alles ein, um die Informationen sprudeln zu lassen. Keine Verhör- oder Foltermethode ist ihnen zu schäbig, um sie nicht doch auszuprobieren. Sie erhalten einen Modifikator von +1W6 auf Würfelproben, die sich mit der *Informationsgewinnung unter Zwang* beschäftigen.

VORSTRAFEN

- 1 PUNKT

Der Charakter hat bereits mehrere Straftaten verübt und als Folge seiner Missetaten lange Jahre in Haftanstalten oder Strafkolonien verbracht. Sein gesellschaftliches Ansehen ist dadurch zwar vollkommen ruiniert, doch ein Modifikator von +1W6 hilft jetzt bei allen Verhandlungen im kriminellen Milieu und dem ungezwungenen Umgang mit anderen Ex-Häftlingen.

WAFFENFETISCHIST

- 4 PUNKTE

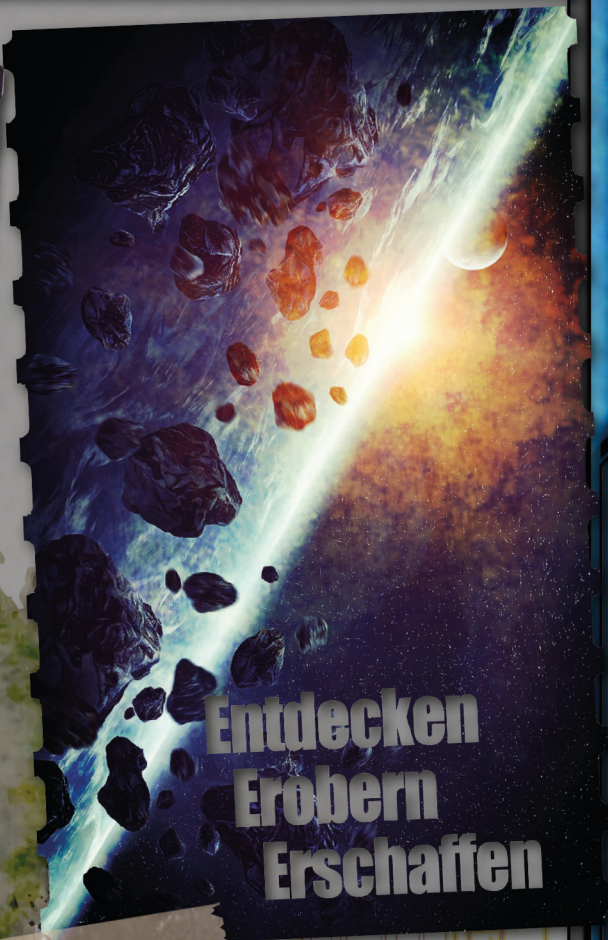
Waffenfetschisten vergöttern ihre mechanischen Lieblinge über alles. Jede noch so kleine Fernkampfwaffe wird von ihnen liebevoll mit Namen angeredet und täglich penibel gereinigt. Bei der generellen Verwendung von *Schusswaffen aller Art* in Kampfsituationen wird ein intuitiver Würfelproben-Modifikator von +1W6 aktiv.

ZEITGEFÜHL

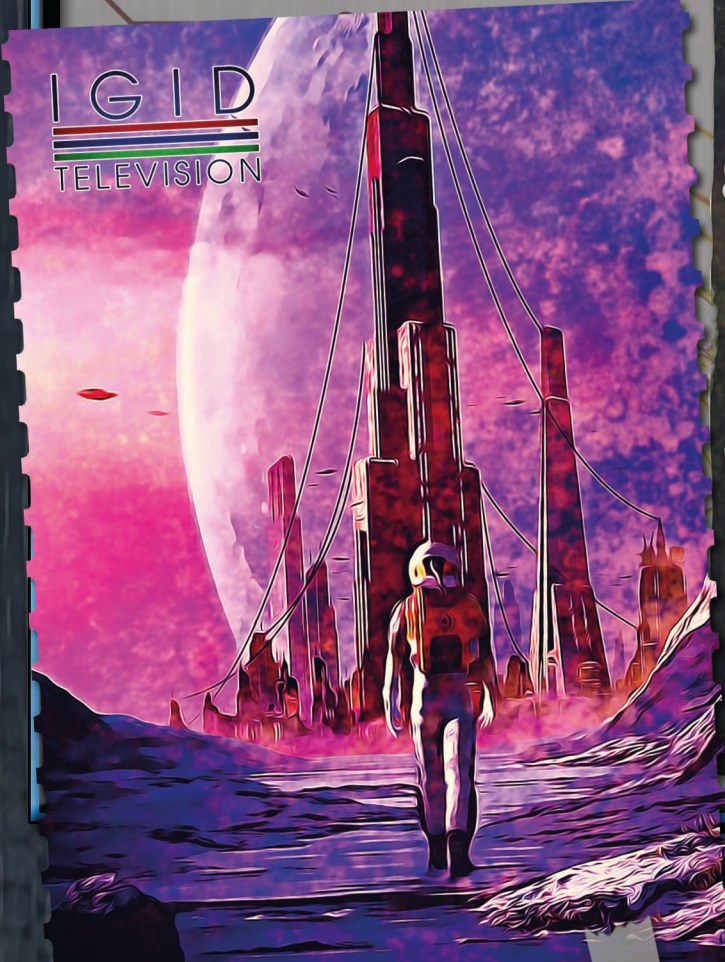
- 1 PUNKT

Die Spielfigur hat ein perfektes Gefühl für den täglichen Zeitablauf. Auch ohne den Stand der systemeigenen Sonne beobachten zu können, kann der Charakter die *Uhrzeit in Terranischer Standardzeit (TSZ)* auf eine Viertelstunde genau ansagen.





Alte Rekrutierungsplakate aus der Zeit der ersten terranischen Kolonisierungswellen



Hat der Spieler seine Kaufpunkte für *Privilegien* (Seite 30) ausgeschöpft, so kann er sich aus der Liste von *Gebrechen* negative Eigenschaften aussuchen.

Diese fatalen Wesenszüge geben weitere Punkte zum Erwerb von *Privilegien*.

Gebrechen:
Charakterbogen, Seite 5



GEBRECHEN (OPTIONAL)



GEBRECHEN FÜR SPACE GOTHIC®-CHARAKTERE

GEBRECHEN	ZUSÄTZLICHE KAUFPUNKTE
Abhängigkeit	+ 2 Punkte
Albino	+ 1 Punkt
Albträume	+ 1 Punkt
Allergie	+ 1 Punkt
Berühmte Familie	+ 1 Punkt
Besserwisser	+ 1 Punkt
Bestimmendes Ziel	+ 1 Punkt
Blind	+ 2 Punkte
Bluter	+ 1 Punkt
Blutfehde	+ 1 Punkt
Bodenangst	+ 1 Punkt
Bruchpilot	+ 1 Punkt
Buckel	+ 2 Punkte
Cyborg	+ 1 Punkt
Depressionen	+ 1 Punkt
Dunkles Geheimnis	+ 1 Punkt
Eid	+ 1 Punkt
Einfaches Gemüt	+ 2 Punkte
Feindschaft	+ 1 Punkt
Frontkoller	+ 1 Punkt
Gefallen	+ 1 Punkt
Geizhals	+ 1 Punkt
Gejagt	+ 1 Punkt
Geldgier	+ 1 Punkt
Großmaul	+ 1 Punkt
Implantat-/BCI-Abstoßung	+ 2 Punkte
Kettenraucher	+ 1 Punkt
Khurf-Sucht	+ 1 Punkt
Killer	+ 1 Punkt
Korrupt	+ 1 Punkt
Metzgermentalität	+ 1 Punkt
Narbengesicht	+ 1 Punkt
Platzangst	+ 2 Punkte
Raumangst	+ 2 Punkte
Razzia-Angst	+ 1 Punkt
Religiöser Fanatiker	+ 1 Punkt
Rüpel	+ 1 Punkt
Sadist	+ 1 Punkt
Schmuddelig	+ 1 Punkt
Schwächlich	+ 1 Punkt
Sexualprotz	+ 1 Punkt
Spieler	+ 1 Punkt
Steckbrieflich gesucht	+ 1 Punkt
Stumm	+ 2 Punkte
Tiefschlaf	+ 1 Punkt
Trinker	+ 1 Punkt
Verschiedene Augenfarben	+ 1 Punkt
Verschuldet	+ 1 Punkt
Wahn	+ 1 Punkt

SPACE GOthic®

IGD
TSU

ABHÄNGIGKEIT

+ 2 PUNKTE

Aufgrund seines Umfeldes oder seelischer Probleme ist der bedauernswerte Abenteurer einem Suchtstoff verfallen. Er muss pro Woche Drogen im Wert von 5W6 EH konsumieren, um nicht einen Modifikator von -1W6 auf alle Würfelproben zu erhalten. Der Modifikator erhöht sich für jede Woche, in der ein Charakter keinen Zugriff auf Rauschmittel hat, um weitere -1W6.

ALBINO

+ 1 PUNKT

Der Spielfigur fehlen sämtliche Hautpigmente. Bleiche Haut, weiße Haare und rote Augen sorgen für eine optimale Wiedererkennbarkeit. Mildes Sonnenlicht sorgt für unangenehmen Sonnenbrand und beeinträchtigt auch die lichtempfindlichen Augen. Der *Spielleiter* legt die Grenzen des Gebrechens fest.

ALBTRÄUME

+ 1 PUNKT

Der Charakter wird regelmäßig von wiederkehrenden Albträumen heimgesucht, die einen guten und erholsamen Schlaf verhindern. Das nächtliche Erwachen wird von gellendem Schreien begleitet und wirkt auf Mitreisende recht verstörend. Die Ursache und die Auswirkungen werden von *Spielleiter* und Spieler gemeinsam ausgearbeitet.

ALLERGIE

+ 1 PUNKT

Der Charakter ist gegen eine ganze Reihe Stoffe allergisch und reagiert auf diese in körperlich extremer Weise. Augentränen, eine laufende Nase, Hustenkrämpfe oder Atemnot können die Folge sein. Es muss regelmäßig ein Antihistaminika eingenommen werden, um die Erkrankung einigermaßen unter Kontrolle halten zu können.

Die kritischen Substanzen (*Fellhaare, Staub, Pollen, Insektenstiche, Nahrungsmittel etc.*) und Auswirkungen während der Spielsitzung werden vom *Spielleiter* festgelegt.



BERÜCHTIGTE FAMILIE

+ 1 PUNKT

Die ganze Familie des Charakters ist für ihre Untaten weit über ihr Heimatsystem hinaus bekannt und gilt als berüchtigt! Allein der Nachname oder der Hinweis auf die Abstammung genügt, um andere Personen misstrauisch oder ängstlich werden zu lassen. Zu allem Überfluss kann die Spielfigur schon wegen ihres markanten Aussehens die Zugehörigkeit nicht abstreiten. Der *Spielleiter* und der Spieler schleifen die Mühlsteine der Blutsverwandtschaft gemeinsam zurecht.

BESSERWISSER

+ 1 PUNKT

Charaktere mit dieser Eigenschaft sind notorisch rechthaberisch und fühlen sich allen anderen überlegen. Ein Besserwisser wird immer versuchen, sich beim Lösen eines Problems vorzudrängen, selbst wenn seine Werte im Basisblock wesentlich niedriger sind als der von anderen Beteiligten. Halten ihn seine Kameraden zurück und scheitern an ihrer Aufgabe, so wird er nicht müde zu betonen, er hätte das alles ja mühelos bewältigen können, aber auf ihn würde ja niemand hören, etc.

BESTIMMENDES ZIEL

+ 1 PUNKT

Das eine Ziel, dass die Spielfigur unbedingt erreichen will, steht über jedem gut bezahlten oder ehrenvollen Auftrag. Die Erreichung des Ziels ist kein wahnhafter Zwang, sondern vielmehr eine schwierige und vielleicht mehrere Generationen benötigende Aufgabe. *Spielleiter* und Spieler werden sich über die komplexe Aufgabenstellung gemeinsam einig.



CHARAKTERE

SPACE GOTHIC®

BLIND

+ 2 PUNKTE

Die Spielfigur verfügt nicht über eine normale Sehfähigkeit. Die Ursache kann angeboren oder durch einen Unfall verursacht sein. Eine übliche Nutzung von Fernkampfaffen etc. ist nicht möglich.

Spielleiter und Spieler müssen sich auf ein alternatives System (*Schall, implantierte Sensoren etc.*) einigen, mit dem der Abenteurer sinnvoll in der Spielwelt agieren kann.

BLUTER

+ 1 PUNKT

Der Charakter leidet unter *Hämophilie*. Verliert die Spielfigur Trefferpunkte, so ist eine Wunde eröffnet. Je Kampfrunde fließt 1 *Trefferpunkt Blut* zusätzlich aus der Blessur. Spieltechnisch ist eine Gabe von Gerinnungsfaktoren vor dem Kampf nötig, um den Blutverlust zuverlässig stoppen zu können. Auch die sofortige Applikation eines Med-Pflasters hilft die Blutung einzudämmen. Der Charakter sollte vielleicht überlegen, das ruhelose und gefährliche Abenteurerleben möglichst bald aufzugeben.

BLUTFEHDE

+ 1 PUNKT

Ein Abenteurer, der diese Eigenschaft erhält, ist Angehöriger einer großen Familie oder eines Clans, der mit einer anderen Familie/mit einem anderen Clan in geschworener Todfeindschaft lebt. Die Wurzeln der Blutfehde liegen irgendwo in der Vergangenheit und lassen sich in den meisten Fällen gar nicht mehr ermitteln. Fest steht nur, dass alle Angehörigen der feindlichen Partei „*an alledem schuldig sind und den Tod mehr als verdient haben!*“. Der *Spielleiter* sollte mit dem Spieler mehrere Details zur Blutfehde ausarbeiten und den Abenteurer des Öfteren mit Angehörigen des feindlichen Clans konfrontieren. Treffen sich zwei in Blutfehde befindliche Charaktere, so fangen sie sofort an, sich zu beschimpfen und zu duellieren. Weniger feine Menschen versuchen vielleicht sogar, den Feind mit einem gezielten Attentat aus dem Hinterhalt niederzustrecken.

BODENANGST

+ 1 PUNKT

Als eingefleischter Raumfahrer wird der Abenteurer, sobald er festen Boden unter den Füßen hat, von einem stetigen Gefühl des Unwohlseins gepackt. Er erhält auf alle Proben, die während eines Aufenthaltes auf einem Planeten oder Mond fällig werden, einen Modifikator von -1W6.

BRUCHPILOT

+ 1 PUNKT

Der Abenteurer fliegt wie der Teufel, hat aber ständig Probleme, den festen Boden wieder unbeschadet zu erreichen. Ein Bruchpilot erhält in normalen Flugsituationen einen Modifikator von +1W6 auf alle Flieger-Würfelproben. Sobald er jedoch mit einem Landemanöver beginnt, kehrt sich dieser Modifikator in -1W6 um.

BUCKEL

+ 2 PUNKTE

Die Spielfigur hat einen missgestalteten Körper, der von einem buckligen Rücken gekrönt ist. Die Verwachsung ist mit Nervenbahnen und Blutgefäßen verwoben, weswegen eine Operation langwierig und teuer ist. Die Krankenkasse des Abenteurers hat eine Kostenübernahme bisher abgelehnt. Jede Würfelprobe auf körperliche Aktivitäten oder Kampfhandlungen erhält einen Modifikator von -1W6.

CYBORG

+ 1 PUNKT

Durch verschiedene Kampfeinsätze in der Vergangenheit wurde der Charakter verstümmelt. Wenn diese Eigenschaft erworben wird, wählt der Spieler 1W6 Körperteile aus, die durch Titanplastik-Prothesen ersetzt wurden. Die Ersatzteile sind mit den Nervenbahnen verkoppelt und voll funktionsfähig. Durch die *Rüstungsklasse TiPla* sind die Ersatzkomponenten extrem widerstandsfähig.

DEPRESSIONEN

+ 1 PUNKT

Einen Charakter mit dieser Eigenschaft plagen ständig Kummer, Sorgen und Zweifel. Er hat das Gefühl, dass all sein Streben vergeblich ist und sowieso nicht von Erfolg gekrönt sein wird. Sein täglicher Tagesformwürfel sinkt von 1W6+1 auf 1W6.



SPACE GOTHIC®

IGD
TSU

DUNKLES GEHEIMNIS

+ 1 PUNKT

Die Spielfigur erduldet ein dunkles Geheimnis, welches ihre ganze Existenz gefährden kann. Es kann Rache von Dritten auslösen oder auch die Verfolgung durch Behörden oder Organisationen. Das Geheimnis führt dazu, dass die Spielfigur bestimmte Orte und Vertreter gewisser Stände/Organisationen meidet. Beispielsweise könnten die Eltern einen Pakt mit mafiösen Hintermännern eingegangen sein oder der Charakter ist für ein Verbrechen verantwortlich, dass niemals aufgeklärt wurde. *Spielleiter* und Spieler erschaffen den Plot gemeinsam.

EID

+ 1 PUNKT

Die Spielfigur hat einen Eid auf eine Aufgabe geleistet, der weit über ein normales Versprechen hinaus geht. Diese Verpflichtung erzeugt ein persönlich empfundenes Band zwischen dem Abenteurer und dem feierlichen Eid. Dieser kann beispielsweise zu Ehren der Liebsten oder am Grab des Vaters abgegeben worden sein. *Spielleiter* und Spieler entwerfen Eidesformel und Aufgabe zusammen.

EINFACHES GEMÜT

+ 2 PUNKTE

Die Wichtigkeit von Dingen oder die Tragweite von Handlungen können Charaktere mit diesem Gebrechen keinesfalls einschätzen. Komplizierte Dinge erfassen sie nicht, dies mindert aber leider nicht ihren Tatendrang. In Entscheidungssituationen führt dies dazu, dass sich die Spielfigur mit einfachen Lösungen begnügen muss oder an Diskussionen nicht aktiv oder nur mit sehr vereinfachten Wortbeiträgen teilnehmen kann. Der Basisblockwert *Persönlichkeit* kann nur den Wert 1 betragen und darf nicht gesteigert werden! Die Nutzung von Implantaten ist aufgrund verkümmelter Nervenenden nicht möglich.

FEINDSCHAFT

+ 1 PUNKT

Die Spielfigur hat sich bereits ganz konkrete Feinde gemacht, die ihm ernsthaft nach dem Leben trachten. Dies kann eine wichtige Person oder eine große Organisation sein. *Spielleiter* und Spieler arbeiten die Rahmenbedingungen zusammen aus.

FRONTKOLLER

+ 1 PUNKT

Durch traumatische Kriegserlebnisse ist der Charakter empfindlich gegenüber Schlachtenlärm und ähnlich lauten Geräuschen geworden. Hört er ohne Vorwarnung Kampfgeräusche oder Explosionen, so muss er sofort eine Probe auf *Persönlichkeit/Physis* (Zielwert 25) bestehen. Misslingt diese, so verliert er sofort 1W6 Punkte *Geisteszustand* und würfelt auf Tabelle E: *Hysterie* (siehe **Space Gothic®** Quellenband Overkill 1, auf Seite 43).

GEFALLEN

+ 1 PUNKT

Die Spielfigur schuldet schon bei Erschaffung die Einlösung eines oder mehrerer Gefallen. Diese können zu jeder Zeit eingefordert werden. Die Konsequenzen bei einer Weigerung sind mehr als unschön. Der Charakter erhält *automatisch* die Gebrechen *Feindschaft* und *Gejagt*. *Spielleiter* und Spieler einigen sich auf eine passende Vorgeschichte.

GEIZHALS

+ 1 PUNKT

Der Abenteurer dreht jede Energie-Handelseinheit dreimal um, bevor er sie widerstrebend ausgibt. Er macht keine Geschenke, verleiht Dinge niemals und gibt nichts umsonst aus der Hand.

GEJAGT

+ 1 PUNKT

Auf den Abenteurer ist eine hohe Belohnung ausgesetzt. Diese Summe stammt entweder von einem alten Feind oder von den Behörden. Der *Spielleiter* sollte dazu genauere Details ausarbeiten. Während jedes Abenteurers besteht eine kleine Chance, dass 1W6 *Kopfgeldjäger* (NSC) versuchen, den Charakter gefangen zu nehmen und an den Auftraggeber auszuliefern (*tot oder lebendig*).

WANTED



250,00 EH
TOT ODER LEBENDIG

SPACE GOTHIC®

GELDGIER

+ 1 PUNKT

Für eine Handvoll EH mehr macht der Charakter auch die dreckigsten Jobs oder begeht Betrügereien und Unterschlagungen. Zur Not würde er auch die eigene Großmutter verkaufen, um seine finanzielle Lage aufzubessern. Jedes Mal, wenn ein geldgieriger Charakter in Versuchung geführt wird und eine Würfelprobe dagegen durchzuführen hat, erhält er auf diese einen Modifikator von -1W6. Versuchungen können aus Wertgegenständen oder Bestechungsgeldern bestehen.

GROSSMAUL

+ 1 PUNKT

Der Abenteurer hat das unglaubliche Geschick, den Mund in den unpassendsten Momenten mehr als zu voll zu nehmen. Charaktere mit dieser Eigenschaft sind vorlaut, selbstzufrieden und angeberisch. Der *Spielleiter* sollte Großmäuler gelegentlich mit Duellforderungen oder Mordversuchen von beleidigten Bürgern bedenken.

IMPLANTAT-/BCI-ABSTOSSUNG

+ 2 PUNKTE

Die Spielfigur kann keine Implantate mehr nutzen, da die BCI-Steuerimpulse sein gesamtes Nervengewebe zum Nässen und Anschwellen gebracht hat. Von einer zukünftigen Verwendung der *Brain-Computer-Interface-Technologie* ist durch die behandelnden Mediziner dringend abgeraten worden.

KETTENRAUCHER

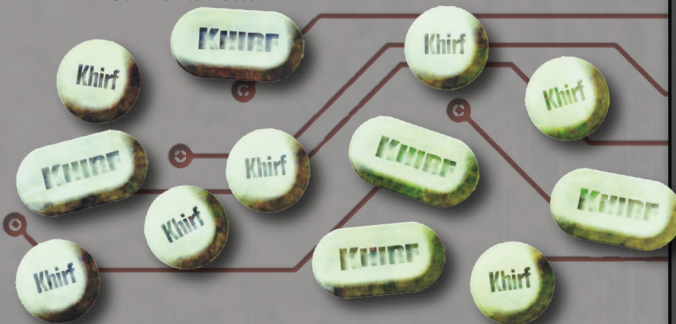
+ 1 PUNKT

Ein Charakter mit dieser Eigenschaft ist stark nikotinabhängig. Falls er seinen Tagesbedarf an Tabak (bzw. Aromastäbchen) nicht decken kann (siehe unten), erhält er durch ständiges Händezittern einen Modifikator von -1W6 auf alle Würfelproben, bei denen es um manuelle Geschicklichkeit geht. Der eigene Tagesbedarf wird mit 1W6 ermittelt.

1W6 minimaler Konsum

1-2	15-20 Aromastäbchen/Zigaretten
3-5	20-30 Aromastäbchen/Zigaretten
6	40-60 Aromastäbchen/Zigaretten

Khurf-Schmelztabletten



KHURF-SUCHT

+ 1 PUNKT

Der Abenteurer ist der gefährlichen Söldnerdroge *Khurf* (siehe dafür im *Space Gothic® Quellenband Overkill 1*, auf Seite 56) verfallen. Diese wird dazu benutzt, erschöpfte Kämpfer vor Schlachten in eine Art lang anhaltenden Berserkerrausch zu steigern. Damit die abhängigen Soldaten nicht in eine unheilbare Paranoia abgleiten, muss eine minimale Erhaltungsdosis im Wert von 2W6 + 3,00 EH innerhalb einer Woche eingenommen werden.

KILLER

+ 1 PUNKT

Abenteurer mit dieser Eigenschaft gehören zu den unangenehmen Zeitgenossen, die schon als Kinder voll Freude Ameisen zertreten und Haustiere gequält haben. Ihren Neigungen entsprechend haben sie eine militärische Laufbahn eingeschlagen, um fortan nach Herzenslust morden zu können, ohne dafür belangt zu werden. Ein Killer tötet oft und gerne, wird dafür aber von seinen Kameraden mit Misstrauen behandelt und häufig sogar gehasst. Er verschont niemanden, der sich ihm in den Weg stellt.

KORRUPT

+ 1 PUNKT

Spielercharaktere mit dieser Eigenschaft sind aufgrund finanzieller Schwierigkeiten oder moralischer Störungen äußerst empfänglich für Schmier- und Bestechungsgelder. Sie tun in wichtigen Angelegenheiten keinen Handschlag, bevor nicht die finanzielle Seite klargestellt ist. Recht haben und Recht bekommen ist in ihren Augen eine Frage von „Geld haben und Geld richtig investieren“. Korrupte Charaktere erkennen *automatisch*, wenn sie einem gleichfalls korrupten Nichtspielercharakter gegenüberstehen. Sie fühlen instinktiv ob und mit welcher Summe sich der Betreffende beeinflussen lässt.

Aromastäbchen



Aromastäbchen oder Zigarette?

SPACE GOTHIC[®]

IGD
TSU

METZGERMENTALITÄT

+ 1 PUNKT

Med-Tech mit dieser Eigenschaft amputieren lieber einen Arm zuviel als einen Zuwenig. Außerdem halten sie nicht viel von Feingefühl ihren Patienten gegenüber. Sie berichten den erschütterten Kunden kaltschnäuzig alle Details ihrer Verletzungen, wobei Sprüche wie „Zahlung vor Operation! Die Überlebenschancen sind gering!“, noch harmlos sind. Nichtsdestotrotz sind die gefühlkalten „Metzger“ sehr fähige Chirurgen und erhalten +1W6 auf Würfelproben zu medizinisch relevanten Eingriffen.

NARBENGESICHT

+ 1 PUNKT

Durch Narben vergangener Kampfeinsätze ist das Gesicht und der Körper des Abenteurers entstellt. Das Aussehen schreckt empfindsame Gesprächspartner ab und Kinder flüchten eilig.

PLATZANGST

+ 2 PUNKTE

Der Charakter ist seit seiner Kindheit beengt. Räumlichkeiten gewöhnt und verspürt ein starkes Unwohlsein in großen Hallen oder unter freiem Himmel. In diesen Umgebungen erhält er einen Modifikator von -1W6 auf alle anfallenden Würfelproben.

RAUMANGST

+ 2 PUNKTE

Abenteurer mit dieser Eigenschaft sind erdverbunden und verspüren, wenn sie sich auf Weltraumreisen befinden, ständig eine unterschwellige Panik. Der freie Raum und das lebensbedrohende Vakuum sind ihnen unheimlich. Während dieser Zeit erhalten sie einen Modifikator von -1W6 auf alle Würfelproben.

RAZZIA-ANGST

+ 1 PUNKT

Schmugglercharaktere mit dieser Eigenschaft haben eine geradezu paranoide Furcht vor Schiffskontrollen durch die Behörden. Sobald der Abenteurer in die Nähe eines Ordnungshüters bzw. Militär- oder Polizeischiffes kommt, muss er eine Würfelprobe auf *Persönlichkeit/Physis* (Zielwert 25) bestehen. Misslingt diese, so vernichtet er sofort sämtliche illegale Fracht in seinem Besitz. Dies kann insbesondere dann unangenehme Folgen für den Betroffenen haben, wenn die entsorgte Schmuggelware nur in Kommission transportiert wurde und eigentlich Eigentum eines Verbrechers war (siehe bei *Gebrechen Gejagt*).

RELIGIÖSER FANATIKER

+ 1 PUNKT

Charaktere mit dieser Eigenschaft werden niemals müde, „Ungläubige“ in Diskussionen über die Vorzüge der Religion zu verwickeln, lauthals Gebete zu intonieren, einen Gutteil ihres Einkommens an Mutter Kirche zu spenden und bei jeder Gelegenheit Gottesdienste zu besuchen, wo sie die Priester mit ihrem religiösen Eifer belästigen. Immer wenn ein religiöser Fanatiker Zeuge einer Gotteslästerung wird, muss er eine Würfelprobe auf *Persönlichkeit/Physis* (Zielwert 25) bestehen. Misslingt diese, so versucht er, die Lächerer zur Rede zu stellen oder (in besonders schlimmen Fällen) angemessen zu bestrafen, egal welchen Status sie innehaben oder ob sie für das Gelingen der Mission seiner Gruppe von Bedeutung sind.



SPACE GOthic[®]

RÜPEL

+ 1 PUNKT

Rüpel haben niemals gelernt, sich in besserer Gesellschaft zu bewegen. Auch in feinen Restaurants essen sie mit Händen und Füßen und tun nach den Mahlzeiten durch laute Verdauungsgeräusche kund, wie gut es ihnen geschmeckt hat. Außerdem fehlt ihnen jegliches Feingefühl im Umgang mit ihren Mitmenschen. Sie sagen stets schonungslos ihre Meinung, und zwar so direkt, dass sich viele Gesprächspartner von ihren Äußerungen schwer beleidigt fühlen. Was das im Einzelnen für Folgen hat, entscheidet im Bedarfsfall der *Spielleiter*.

SADIST

+ 1 PUNKT

Sadisten haben eine perverse Lust daran, anderen Kreaturen Schmerzen zu bereiten oder sie psychisch zu quälen. Dies hat keine direkten spieltechnischen Einflüsse, sollte jedoch vom Spieler bei der Führung seines Charakters berücksichtigt werden. Natürlich machen sich Sadisten bei ihren Opfern und deren Angehörigen äußerst unbeliebt.

SCHMUDELIG

+ 1 PUNKT

Med-Tech mit dieser Eigenschaft haben in Sachen Hygiene ein sonniges Gemüt. Dies zeigt sich nicht allein daran, dass sie ständig mit schmutzigen, blutverschmierten Kitteln und roten Rändern unter den Fingernägeln herumlaufen. Sie rauchen und trinken auch während ihren Operationen und haben keinerlei Bedenken, dieselbe Injektionsnadel ungesäubert bei verschiedenen Patienten zu benutzen. Ihre Arztaschen sehen aus wie ein Behältnis für zwischen gelagerten Giftmüll.

SCHWÄCHLICH

+ 1 PUNKT

Abenteurer mit diesem Gebrechen sind oft kränzlich und haben 1 *Trefferpunkt* weniger als der Basisblockwert eigentlich ermöglichen würden.

SEXUALPROTZ

+ 1 PUNKT

Charaktere mit dieser distanzlosen Eigenschaft versuchen zu jeder Zeit, ihre sexuelle Leistungsfähigkeit unter Beweis zu stellen. Sie verbreiten ständig die unglaublichsten Geschichten und genauesten Schilderungen über ihre neuen Eroberungen, egal ob ihre Begleiter davon hören wollen oder nicht.

SPIELER

+ 1 PUNKT

Sobald dieser Charakter das Rollen von Würfeln, das Blättern von Spielkarten oder das Klingeln von Spielautomaten hört, ist er nicht mehr zu bremsen. Er beteiligt sich grundsätzlich an allen Glücksspielen, die in seiner mittelbaren Nähe abgehalten werden. Dabei achtet er nicht darauf, ob er gewinnt oder verliert. Es geht ihm lediglich um den erregenden Rausch des Spiels.

STECKBRIEFLICH GESUCHT

+ 1 PUNKT

Der Abenteurer hat vor geraumer Zeit ein Verbrechen begangen, für das er immer noch von den Behörden verfolgt wird. Auf seine Ergreifung ist ein *Kopfgeld* ausgesetzt. *Spielleiter* und Spieler legen die Art des Verbrechens und das Kopfgeld fest. Während jedes Moduls besteht eine kleine Chance, dass 1 *W6 Kopfgeldjäger (NSC)* versuchen, den Charakter gefangen zu nehmen und auszuliefern.

STUMM

+ 2 PUNKTE

Der Charakter hatte entweder nie die Fähigkeit zu sprechen oder ihm ist die Zunge herausgeschnitten worden. Er ist somit stumm und kann sich bis auf einige wenige gutturale Grunzlaute nicht verständlich machen. *Die Autoren möchten unbedingt darauf hinweisen, dass die Verkörperung eines Stummen am Spieltisch die Geduld eines wahren Heiligen erfordert!*

TIEFSCHLAF

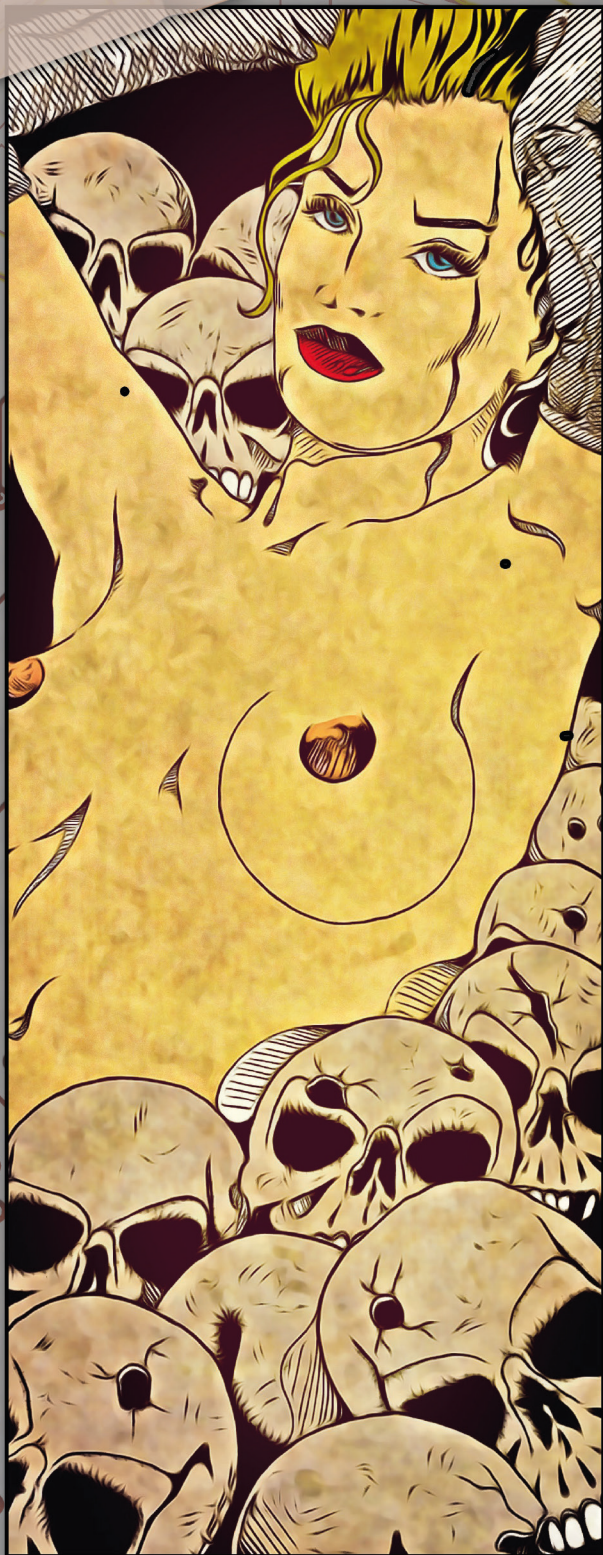
+ 1 PUNKT

Die Spielfigur erwacht nur sehr schwer aus ihrem Schlaf. Um den Charakter vor der Zeit zu wecken, sind heftige Tritte, kübelweise Eiswasser oder grelle Signalhörner nötig.



SPACE GOTHIC®

IGD
TSU



TRINKER

+ 1 PUNKT

Der bedauernswerte Spielercharakter ist dem *Teufel Alkohol* verfallen. Um nicht die unter *Abhängigkeit* beschriebenen Auswirkungen zu erleiden, muss er am Tag mindestens 3,5 Liter schwache Alkoholika (*Bier, Wein*) oder 0,8 Liter starke Alkoholika (*Branntwein*) konsumieren. Der Konsum anderer Arten von Rauschmitteln schützt den Trinker nicht vor dem Suchtdruck (*Würfelproben: -1 W6; Zittern, Sehstörungen etc.*) durch Alkoholmangel.

VERSCHIEDENE AUGENFARBEN

+ 1 PUNKT

Das linke und das rechte Auge der Spielfigur haben eine deutlich voneinander abweichende Färbung. In manchen Kulturen ist dies ein deutliches Zeichen des Bösen. Für aufmerksame Ordnungshüter ist es dagegen ein hervorragendes Erkennungsmerkmal, sollte sich der Charakter auf der Flucht befinden.

VERSCHULDET

+ 1 PUNKT

Der Charakter ist hoch verschuldet und hat nirgends mehr Kredit. Schläger von Kreditwucherern suchen bereits nach ihm. *Spielleiter* und Spieler legen die Höhe des Schuldenbergs gemeinsam fest. Während jedes Abenteuers besteht eine kleine Chance, dass *1 W6 gedungene Muskelprotze (NSC)* versuchen, den Charakter gefangen zu nehmen und seine Extremitäten zu brechen.

WAHN

+ 1 PUNKT

Der Abenteurer leidet schon zu Beginn seiner Laufbahn unter einer geistigen Störung. *Spielleiter* und Spieler legen die Auslöser von *Wahnsinn, Ängsten, Panik* oder *Hysterie* gemeinsam fest.

Als Inspiration können die Erläuterungen und Tabellen zum Thema *Geisteszustand* im *Space Gothic® Quellenband Overkill 1* dienen (ab Seite 40).



Jeder Spieler kann für seinen Charakter **maximal 1 Leidenschaft** auswählen. Diese Grundeinstellung ist der Leitstern im Leben des Charakters! All seine Handlungen sind darauf abgestimmt!

Der Spieler markiert die gewählte Leidenschaft und schreibt eine charakter-spezifische Beschreibung in das rechte Leerfeld. Spieler und *Spielleiter* können sich auch gerne auf eine eigens kreierte Leidenschaft einigen, die bei der untersten Markierungsposition eingetragen werden kann.

Der *Spielleiter* kann das Einhalten oder Verstöße gegen diese charakterliche Grundprägung mit *Würfelmodifikatoren*

belegen. Der Grad der gewählten Leidenschaft bestimmt, in welchem Maße Würfelproben modifiziert werden. Steht ein Charakter für seine Leidenschaft ein, so stärkt ihn das! Handelt der Charakter gegen sein eigenes Ethos, so wird das an ihm nagen und ihn schwächen. Leidenschaften sind pure Emotionen und nicht rational beherrschbar.

Rein akademisch hat eine Person viele Interessen und Neigungen, hier wird aber die eine Leidenschaft ausgewählt, die den Grundton einer Spielfigur darstellt und im Charakterspiel deutlich sichtbar werden muss.

Wenn die Verwendung, die Rollenspielfähigkeiten der Spieler überfordert, so sollte man auf den Einsatz der dominierenden Leidenschaft verzichten. Ein starkes Charakterspiel ist immer die entscheidende Voraussetzung für gutes Rollenspiel!

LEIDENSCHAFT (OPTIONAL)

LEIDENSCHAFT AUSWAHL VON 1 GRUNDPRÄGUNG

- ☐ EHRE
- ☐ GIER
- ☐ HASS
- ☐ LIEBE
- ☐ LOYALITÄT
- ☐ LUST
- ☐ MITLEID
- ☐ NEID
- ☐ RACHE
- ☐ REBELL
- ☐ TAPFERKEIT
- ☐ ZORN
- ☐ -----

CHARAKTEREIGEN



Leidenschaft:
Charakterbogen, Seite 5



SPACE GOTHIC[®]

IGD
TSU

EHRE

Ehre ist hier im klassischen Sinne (*Anerkennung, Ansehen, Achtungsanspruch*) zu verstehen. Dieses unaufhörliche Streben nach Ansehen ist ein starker sozialer Zwang und sollte der absolute Maßstab der Spielfigur sein. Sie ist bis zur Selbstaufgabe diesen starren Prinzipien verpflichtet und kann dadurch im Umgang außerordentlich anstrengend für ihre direkte Umwelt sein. Der Abenteurer steckt die Eckpunkte seines Ehrverständnisses klar ersichtlich fest.

GIER

Subjektives Mangelerslebnis, dass in einem unterbewussten Trieb ausgelebt wird. Das zwanghafte Begehren kann geistigen Faktoren (*Emotionen, Wünsche*) oder körperlicher Begierde (*Triebe, Schmerz, Sucht*) unterliegen. Die Triebfeder nach „*Erlangung von materiellem Besitz*“ ist für einen klassisch angelegten Abenteurer sicherlich am einfachsten umzusetzen. Die Spielfigur muss zur Verkörperung von gierigem Verhalten nicht zwingend rücksichtslos sein, aber unersättlich ist sie in jedem Falle.

HASS

Sehr intensives Gefühl von Abneigung und Feindseligkeit. Die Grundmotive eines hassenden Charakters sind vielfältig und nur auf persönlicher Basis erklärbar. Hass kann durch wirre Ideologien, Teilhabe an sozialen Gruppen oder durch persönliche Erfahrungen entstehen. Auch persönliche Gefühle, wie Neid, Ehrgeiz, Eifersucht oder verschmähte Liebe können in puren Hass umschlagen. Der Spieler arbeitet die grundlegende Motivation klar aus.

LIEBE

Starkes Gefühl, das eine tiefe Verbundenheit mit einer Person, einer Gruppe oder beispielsweise einer Nation ausdrückt. Verliebtheit oder körperliches Begehren hat nichts mit der hier gemeinten Liebe zu tun. Das moralische Fundament von Hegels „*Idee der wechselseitigen Anerkennung*“ trifft es hier besser. Der Abenteurer bildet somit ein Wohlwollen und eine emotionale Zugewandtheit aus. Der Spieler muss klar definieren, was das Objekt seiner starken Zuneigung sein soll.

LOYALITÄT

Die Spielfigur fühlt eine treue Verbundenheit gegenüber einer Person, Gruppe oder Gemeinschaft. Loyalität zeigt sich in innerer Einstellung und äußeren Handlungen. Wird unbedingte Loyalität in Grenzsituationen gefordert, kann es zu Konflikten kommen. Die Gewissenskonflikte, die bei der Unterdrückung eigener Werte und Ziele auftreten, können auch zu einer *Befehlsverweigerung* führen. Meist handelt es sich um kirchliche Institutionen, Staatsbelange oder Ereignisse bei Kriegshandlungen. Der Abenteurer definiert seine lebenslange Verpflichtung gegenüber einem Prinzip, einer Vereinigung oder einer bereits untergegangenen Staatsform/Nation.

LUST

Lust ist eine sehr angenehme und intensive Weise des Erlebens. Dies können die Bereiche *Essen/Trinken, Sport, Arbeit* und natürlich *sexuelle Aktivität* sein. Lustbetonte Spielfiguren legen für sich fest, welche Auslöser existieren und wie die Art der Bedürfnisse aussieht, die für sie lustvoll befriedigt werden sollten.

SPACE GOIN' DIC[®]

Vincent Blood
vs.
Arnold Bergmann



MITLEID

Gefühl der Anteilnahme am Schmerz und Leid anderer Lebewesen. Diese Emotion kann sich auf eine spezielle Gruppe von Kreaturen konzentrieren oder das ganze belebte Universum einschließen. Überschießendes Mitleid kann sich auch in konkreten Handlungen Bahn brechen. Der Spieler legt für sich fest, welche Rahmenbedingungen das Mitleid seines Charakters umfasst.

NEID

Nagende Empfindung und Wunschvorstellung zu materiellen und immateriellen Gütern, über die andere Personen verfügen können. Der Charakter wünscht sich mindestens gleichwertig empfundene Dinge oder Rechte zu erlangen, um die eine andere Person beneidet wird. Der Abenteurer legt für sich fest, welche Dinge, Objekte oder Rechte seine lodrende Missgunst grundsätzlich entfachen.

RACHE

Starker Wunsch einen Ausgleich von zuvor angeblich oder tatsächlich erlittenem Unrecht zu erreichen. Taten im Namen der Rache sind meist physische oder psychische Gewaltaktionen. In manchen Gesellschaftsformen trifft den zur Rache Verpflichteten ein schrecklicher Fluch, wenn er die Rache nicht vollzieht. Der Charakter erschafft für das geplante Spiel sein ureigenes Racheepos.

REBELL

Innerliches Grundbedürfnis an individuellen oder kollektiven Aufständen teilzunehmen und damit althergebrachte Normen oder Gesetze zu hinterfragen und zu stürzen. Die Spielfigur ist allem, was eine allgemeine Gültigkeit besitzt, kritisch eingestellt. Dazu kann kommen, dass offensichtliche Ungerechtigkeiten zu intensiverem Widerstand führen. Der Spieler fragt seine Verhaltensweisen zu dem Thema ab und notiert diese.

TAPFERKEIT

Fähigkeit, in einer schwierigen, mit Nachteilen verbundenen Situation trotz Rückschlägen durchzuhalten. Sie setzt Leidensfähigkeit voraus und ist meist mit der Überzeugung verbunden, für übergeordnete ideelle Werte zu kämpfen. Der Charakter ist bereit, ohne Garantie für die eigene Unversehrtheit einen Konflikt durchzustehen oder einer Gefahr zu begegnen. Die Spielfigur definiert die persönlichen Rahmenbedingungen in klarer Form.

ZORN

Überwältigendes Gefühl von starker Erregung mit eventuell aggressiven Handlungen. Der jähzornige Charakter kann seine Gefühlsregungen nicht kontrollieren und achtet weder auf geltende Normen oder Anwesende. Der Erregungszustand speist sich meist aus der Versagung eines Anspruchs oder Bedürfnisses. Ziel des Zorns ist nicht Vergeltung, sondern sich bahnbrechender Unmut und Unzufriedenheit. Der Abenteurer legt vor dem Spiel seine wichtigsten Grundbedürfnisse fest.

SPACE GOthic[®]

IGD
TS



49

CHARAKTERE



ULTIMA RATIO CIVIUM

UNIVERSALREGELN FÜR ROLLENSPIELE




papergames.de

VERSION 2.2